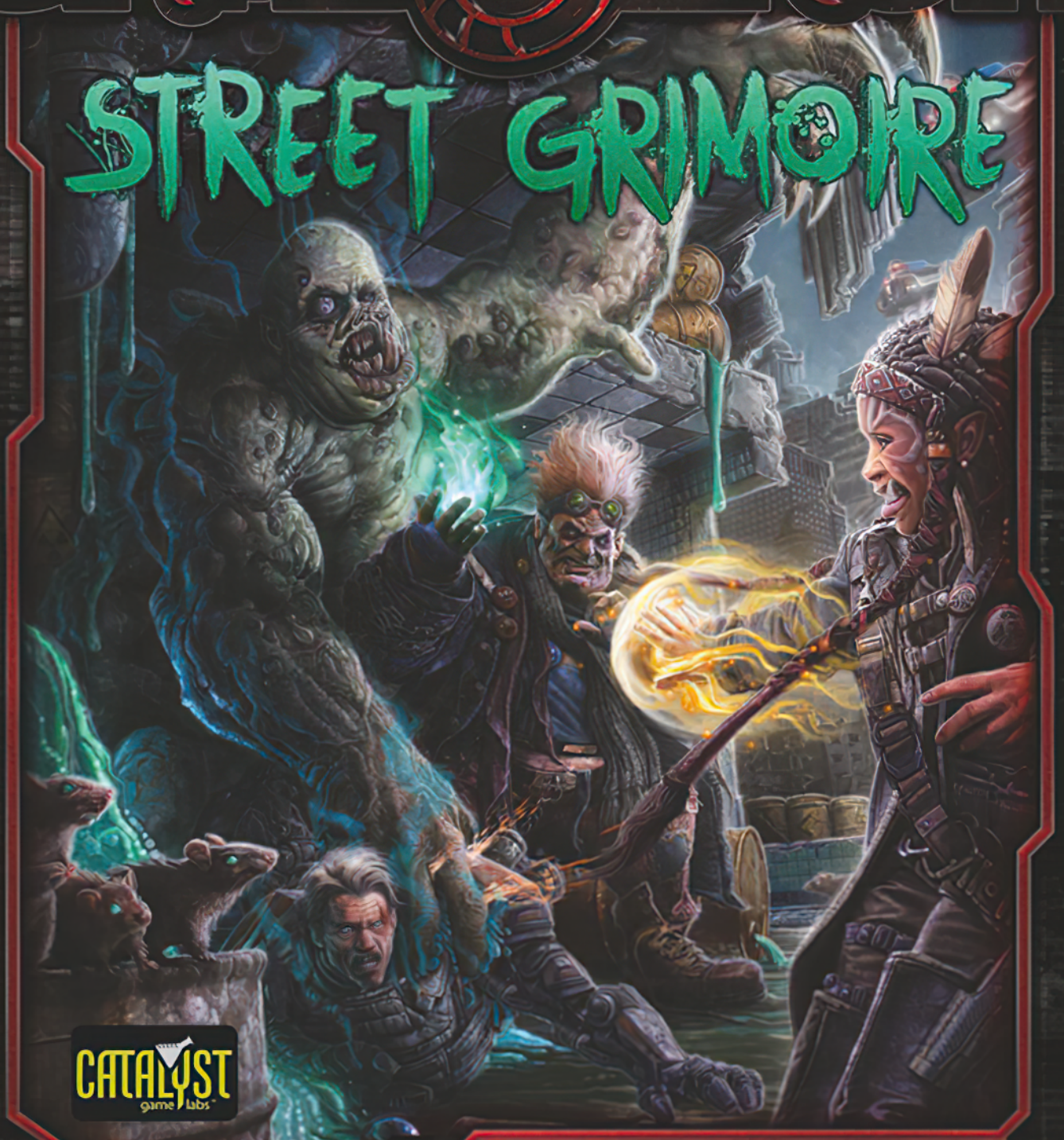
SHADOWRUN

STREET GRIMOIRE



CATALYST game labs

ОСНОВНАЯ КНИГА МАГИИ

РАСПЛАТИСЬ СВОЕЙ ДУШОЙ

Магия в силах сжечь твой разум и иссушить душу.

Она может вдохнуть силу в каждую клетку твоего тела или оставить от тебя горсть тепла в тёмной аллее. Магия опасна, но владение ею чертовски ценно в Шестом Мире. Ведь магия, это сила, а за силу нужно держаться обеими руками.

Заклинания, ритуалы, алхимические заготовки, силы адептов, метамагии — всё это и многое другое может помочь пробуждённому бегущему покинуть улицы и ощутить вкус высшего общества. Street Grimoire даёт игрокам в Shadowrun массу возможностей, а также сведения о магических традициях, магических сообществах, опасностях и преимуществах жизни заклинателя в мире, где «вали мага первым» является общеизвестной пословицей. Множество опций, углублённых правил, смертельных угроз и способов весело провести время делает Street Grimoire важной книгой для всех игроков в пятую редакцию Shadowrun.

Обновления, другие книги, набор новобранцев, приём восхвалений и сбор багов:
https://vk.com/SR5_rus
Внесены исправления в соответствии с эрартой от 09/24/2014
Версия перевода 0.12

Переводчики:
Главы 1-5, 7, 9,10,12: Слав Вольный
Глава 6: Евгений Киселев
Главы 8, 11: Сергей Анисимов
Первый рассказ: Антон Сушко
Второй рассказ: Александр Чуприн
Редактура: Губкин Михаил, Сергей Анисимов, Сёдзи Аматэру
Вёрстка: Сергей Анисимов

STREET GRIMOIRE
CATALYST game labs

ВВЕДЕНИЕ 5

БЛУДНАЯ ДОЧЬ 6

ВЫЖИВАЮЩАЯ МАГИЯ 10

РОЖДЁННЫЙ ПРОБУЖДЁННЫМ 11

- Магия в общественной культуре 12
- Магия в этнических культурах 13
- Магия в системе К-12 15
- Студенческая жизнь 16
- Работа на человека 17
- Работа на церковь 19
- Магия в тенях 21

МАГИЯ В МИРЕ 24

ЗАКОНЫ МАГИИ 25

- Правила, которые нами навязаны 26

АСТРАЛЬНАЯ ТОПОГРАФИЯ 28

- Астральные разломы 28
- Астральные отмели 28
- Алчеры 29

СЧЁТЧИК ФОНА 30

АСТРАЛЬНЫЕ ФЕНОМЕНЫ 33

- Отливы маны 33
- Пустоты маны 33
- Искажения маны 34
- Линии маны 35
- Эффекты ша и шэн 36
- Шторма маны 36

МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ 38

КОСТИ ТОГО, ВО ЧТО ВЫ ВЕРИТЕ 39

ТРАДИЦИИ ШЕСТОГО МИРА 41

- Ацтек 41
- Буддизм 41
- Викка 42
- Вуду 43
- Друиды 44
- Зороастризм 45
- Индуизм 45
- Ислам 46
- Каббализм 47
- Магия хаоса 47
- Путь колеса 48
- Синто 49
- Сиу 49
- Усин 51
- Христианские чудотворцы 51
- Чёрная магия 52

МАГИЧЕСКИЕ СООБЩЕСТВА 54

ПОЧЕМУ МЫ ОБЪЕДИНЯЕМСЯ 55

- Публичные группы 57
- Корпоративные сообщества 60
- Тайные сообщества 65
- Истерические сообщества 68
- Религиозные организации 71
- Местные группы 75
- Периферия 77

ТЁМНАЯ МАГИЯ 78

ТЁМНЫЕ ИСКУССТВА 79

- Падение во тьму 79
- Тёмный двойник 80
- Осквернённые духи 80
- Проклятые пути 80

НЕИЗВЕСТНОЕ 81

ТОКСИЧНАЯ МАГИЯ 84

- Извращённый путь 84
- Токсичные адепты 85
- Токсичные духи-наставники 85
- Место осквернения 86
- Искажённые искусства 87
- Токсичные духи 87

МАГИЯ КРОВИ 89

- Путь крови 89
- Метамагия 90
- Фоки 90
- Духи крови 91
- Кровавые ритуалы 91

ТЕНЕВЫЕ ДУХИ 92

- Виды теневых духов 92

ШЕДИМ 93

ДУХИ-НАСЕКОМЫЕ 94

- Призыв духов-насекомых 94
- Шаманы насекомых 94
- Духи королевы и матери 94
- Общественные духи-насекомые 95
- Одиночные духи-насекомые 96
- Типы духов-насекомых 98

НЕВЕДОМЫЕ СОЗДАНИЯ 100

- Мананангал 100
- Энгканто 100
- Эфемерность (слабость) 101

РАСШИРЕННЫЙ ГРИМУАР 102

ВВЕДЕНИЕ 102

БОЕВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ 102

- Инсектицид от [Духа-насекомого] 102
- Ледяное копьё 102
- Ледяной шторм 102
- Минус один [Метатип/Вид] 103
- Убить [Метатип/Вид] 103
- Резня [Метатип/Вид] 103
- Огненная вода 103
- Напалм 103
- Прерывание [Фока] 103
- Протаранить [Объект] 103
- Разрушить [Объект] 103
- Уничтожить [Объект] 104
- Радиоактивный луч 104
- Радиоактивный взрыв 104
- Разрушитель преград 105
- Разъесть [Объект] 105
- Расплавить [Объект] 105
- Растворить [Объект] 105
- Токсичный поток 106
- Токсичная волна 106
- Уничтожить [Свободный дух] 106
- Уничтожить [Технику] 106

ДЕТЕКТИРУЮЩИЕ ЗАКЛИНАНИЯ 106

- Астральное сообщение 106
- Астральное ясновидение 106
- Диагностика 107
- Заимствовать чувства 107
- Животные чувства 107
- Глаза стаи 107
- Каталог 107
- Мана-окно 107
- Астральное окно 107
- Ментальная сеть 108
- Расширенная ментальная сеть 108
- Ночное зрение 108
- Обнаружить астральную подпись дракона 108
- Переводчик 108
- Распознание мысли 108
- Площадное распознание мысли 108
- Сверхъестественное [Чувство] 109
- Соколиный глаз 109
- Улучшить прицеливание 109
- Чувство пространства 109
- Расширенное чувство пространства 109

ЗАКЛИНАНИЯ ЗДОРОВЬЯ 109

- Амбидекстрия 109
- Бодрость 110
- Замедлить рефлексы 110
- Катализатор 110
- Принудительная оборона 110
- Проснись 110
- Смягчить аллергию 110
- Смягчить зависимость 111

Сытость 111
Увеличение врождённого предела 111
Уменьшение врождённого предела 111

ЗАКЛИНАНИЯ ИЛЛЮЗИИ 111

Вонь 111
Зловоние 111
Горячая картошка 111
Звуковой барьер 112
Изменение электронной подписи техники 112
Камуфляж 113
Физический камуфляж 113
Лишение [Чувства] 113
Массовое лишение [Чувства] 113
Маска для техники 113
Предзнаменование 113
Пустышка 113
Отражатель 113
Раздвоение образа 114
Сновидение 114
Эйфория 114
Опиумный притон 114

МАНИПУЛИРУЮЩИЕ ЗАКЛИНАНИЯ 114

Барьер от духов 114
Духобойка 114
Блокировка 115
Вынужденная искренность 115
Жукобойка 115
Замедление транспорта 115
Защита машины 115
Импульс 115
Клей 116
Лента клея 116
Контроль животного 116
Контроль стаи 116
Кошачье приземление 116
Макияж 116
Мана-помехи 116
Наступательный мана-барьер 116
Оборотень 116
Форма [Твари] 117
Отклонение 117
Очистить [Элемент] 117
Помехи 117
Превращение в слизь 117
Ремонт 117
Связывание 118
Сеть 118
Мана-связывание 118
Мана-сеть 118
Смена стиля 118
Стерилизация 118
[Стихийная] аура 119
[Стихийная] стена 119
Туман 119
Увеличить предел снаряжения 119
Уменьшить предел снаряжения 119
Увеличить шум 120
Уменьшить шум 120
Укрепление 120
Управлять [Материалом] 120
Успокоить животное 121
Успокоить стаю 121
Цепкость геккона 121

ТЕНЕВЫЕ РИТУАЛЫ 122

Введение 123
Ритуалы 124
Индивидуальные стриктуры 127

СЕКРЕТЫ ПОСВЯЩЁННЫХ 140

ВВЕДЕНИЕ 141

Ритуал посвящения 141
Испытания посвящения 142

ВЫСШИЕ ИСКУССТВА 145

Геомантия 145
Некромантия 145
Психометрия 146
Прорицание 149

ДУХОВНЫЕ ИСКУССТВА 149

Воззвание 149
Каналообразование 150
Экзорцизм 150

НЕЗРИМЫЕ ИСКУССТВА 151

Маскировка 151
Гибкая подпись 151

ЗАЩИТНЫЕ ИСКУССТВА 152

Магия оберегов 152
Ускорение 154

ТАУМАТУРГИЧЕСКИЕ ИСКУССТВА 155

Высшие магические искусства 155
Продвинутая алхимия 155
Продвинутое ритуальное чародейство 155
Продвинутое чародейство 155
Сосредоточение 156
Очищение 157
Ощущение 157

ФИЗИЧЕСКИЕ ИСКУССТВА 158

Путь неопределившегося 158
Путь атлета 158
Путь воина 158
Путь выгорания 159
Путь духовности 159
Путь зверя 159
Путь мага 160
Путь невидимки 160
Путь оратора 161
Путь творца 161

ФИЗИЧЕСКАЯ МАГИЯ 166

АДЕПТЫ В ШЕСТОМ МИРЕ 167

Общественное мнение 167
Поиск пути 167
Мистические адепты: размытые магические границы 168
Адепты в тени 168

ВСТРЕЧА СТАРЫХ И НОВЫХ ПУТЕЙ 168

НОВЫЕ СИЛЫ АДЕПТОВ 171

Авторитетный тон 171
Анализ 171
Берсерк 171
Быстрый выстрел 171
Временное зависание 172
Встречный удар 172
Гибкость 172
Духовный таран 172
Живой фок 172
Животная эмпатия 172
Инерционный удар 172
Коготь духа 173
Контроль кератина 173
Контроль меланина 173
Контроль метаболизма 173
Контрудар 173
Лингвистика 173
Ловкие пальцы 174
Маска 174
Мастер метания 174
Мастерская кинезика 174
Неподвижность 174
Нервный удар 174
Поддержка 175
Проникающий удар 175
Свободное падение 175
Скольжение 175
Скульптор лиц 175
Слепой бой 175
Снятие боли 176
Сокрушительный удар 176
Стихийное оружие 176
Стихийное тело 176
Стихийный удар 176
Токсичный удар 177
Трёхмерная память 177
Устойчивость к температурам 178
Холодная решимость 178
Чувство движения 178
Чувство магии 178
Чумное облако 178
Эмпатическое лечение 178

Ярость берсерка 178

НОВЫЕ КАЧЕСТВА АДЕПТОВ: ПУТИ 179
Путь Атлета 179
Путь Воина 179
Путь Выгорания 179
Путь Духовности 180
Путь Зверя 180
Путь Мага 180
Путь Невидимки 180
Путь Оратора 180
Путь Творца 181
Путь Умельца 181

ПРИКОСНОВЕНИЕ К НЕМАТЕРИАЛЬНОМУ 182

ПРИРОДА ДУХОВ 183
Что такое духи? 184
Откуда приходят духи 184
Повадки духов 185
Чего хотят духи? 187

ОБИТАТЕЛИ АСТРАЛА 189
Великие духи 189
Духи-наставники 190
Духи аватаров 190
Свободные духи 190
Духи-союзники 192
Другие духовные феномены 193

ПРОДАВАЯ ДУШУ 193
Кармический обмен 193
Духовные пакты 193
Балансируя чаши весов 194

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ 194
Новые правила по духам 194
Астральное перемещение 194
Разрушение 194
Духи и сосуды 194

НОВЫЕ ОПЦИИ ДУХОВ 195
Долгосрочное связывание 195
Сковывание 195
Отчаянный призыв 195

НОВЫЕ ТИПЫ ДУХОВ 195
Духи-защитники 195
Духи-рабочие 195
Духи растений 196
Духи-советчики 196

НОВЫЕ СИЛЫ ДУХОВ 196
Анафилаксия 196
Астральные врата 196
Аура смерти 196
Безмолвие 196
Высасывание энергии 197
Дар 197
Звуковая проекция 197
Землетрясение 197
Магическая защита 198
Маскировка ауры 198
Мутаген 198
Одержимость 198
Отблеск желания 199
Пожирание 199
Пророчество 199
Разум улья 199
Реалистичная форма 200
Слияние 200
Сопротивление изгнанию 201
Стихийная атака (загрязнение) 201
Стихийная атака (радиация) 201
Теневой плащ 201
Укрепление 201
Умственная связь 201
Чувственная связь 201
Шторм 202
Эпидемия 202

НОВЫЕ КАЧЕСТВА 202
Беспокойный 202
Духовный изгой 202
Духовный чемпион 202
Раболепный 202

НОВЫЕ ДУХИ-НАСТАВНИКИ 202
Берсерк 202
Хаос 203
Миротворец 203
Оракул 203

ДУХИ-СОЮЗНИКИ 204
Формула духа-союзника 204
Создание формулы духа-союзника 204
Призыв духа-союзника 204
Способности духов-союзников 204
Усиление духа-союзника 205
Потеря союзника 205

ДУХИ-АВАТАРЫ 206

СВОБОДНЫЕ ДУХИ 206
Рождённый свободным 206
Истинные имена 206
Свободные духи и карма 207
Связывание свободного духа 207
Изгнание свободного духа 208
Силы свободных духов 208
Великие силы 208

ВЕЛИКИЕ ДУХИ 209

РЕПУТАЦИЯ В МИРЕ ДУХОВ 209
Накопление духовного индекса 209
Астральная репутация 210
Лояльность духа-союзника 210
Искупление своей вины 210

ПРЕВРАЩАЯ СВИНЕЦ В НЮЙЕНЫ 212

ВВЕДЕНИЕ 213

ОСНОВЫ АЛХИМИИ: ЗАГОТОВКИ 213
Орихалк, стандарт реагентов 213
Создание очищенных и радикальных реагентов 214

МАГАЗИН ТАЛИСМОНГЕРА (ТОВАР ВОЗВРАТУ НЕ ПОДЛЕЖИТ!) 215

ПРОДВИНУТАЯ АЛХИМИЯ 222
Магические соединения 222

ЖИЗНЬ ТАЛИСМОНГЕРА 226

ТАЛИСМОНГЕРЫ И РЕАГЕНТЫ 231
Деловая сторона талисмонгерства 235

© 2014 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Shadowrun, Matrix, and Street Grimoire are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

First Printing by Catalyst Game Labs, an imprint of InMediaRes Productions, LLC
PMB 202 • 303 -91st Ave. NE, E-502
Lake Stevens, WA 98258

Следите за авторами игры в сети:
info@shadowruntabletop.com
(Вопросы о Shadowrun)
http://www.shadowruntabletop.com
(Сайт Shadowrun от Catalyst)
http://www.shadowrun.com
(Официальный сайт вселенной Shadowrun)
http://www.catalystgamelabs.com
(Сайт Catalyst)
http://shop.catalystgamelabs.com
(Купить Shadowrun [не получится])

ВВЕДЕНИЕ

Пробуждённые Шестого Мира в равной мере вызывают интерес, страх и желание вышибить мозги. Им требуется развивать свои силы не только для разрабатывания ньюйен на бегах, но и для сдерживания соперников и собственного выживания. Все мы любим оглушающие шары, но если они станут единственным оружием в твоём магическом арсенале, весьма быстро на тебя плюнет-дунет, да и сожрёт одна из распробовавших вкус пробуждённой крови тварей. Существует множество путей к силе, Street Grimoire поможет вам получить к ним доступ.

Эта книга призвана дать пробуждённым персонажам (и НИП, коих МИ захочет выставить против героев) широкий спектр сил, в свою очередь дающих им шанс сделать свою работу так, как они сочтут нужным. Персонажи могут идти громко или тихо, скрытно или у всех на виду, в общем любым удобным для себя путём. Вот какие инструменты предлагает вам эта книга:

Выживающая Магия расскажет о том, что такое Пробуждение в Шестом Мире, как проявление таланта может стать благословением, а как проклятием, а также то, что должно быть необходимо любому магическому таланту для выживания.

Магия в мире посвящена различным магическим феноменам Шестого Мира, таким как пустоты, мана-штормы, лей-линии и многие другие. Знания об их использовании или как их избежать может дать пробуждённым столь необходимое преимущество.

Магические традиции описывает различные точки зрения на магические способности и даёт рекомендации по созданию персонажей вписывающихся в конкретное сообщество.

Магические сообщества посвящена некоторым организациям, принимающим пробуждённых индивидов, преимущества членства в них и проистекающие из этого трудности.

Тёмная магия описывает основания для уверенности некоторых жителей Шестого Мира в изначальной порочности магии. Духи-жуки, шедимы, теневые духи и многое другое доступно для использования в виде особо пугающего противника. Или для простого любопытствования относительно возможных угроз.

Расширенный гримуар особенно ценен для заклинателей, ведь в нём описаны десятки дополнительных заклинаний, чей широкий спектр эффектов значительно расширяет возможности заклинателей выходить в мир и зарабатывать собственным трудом.

Если Расширенного гримуара вам недостаточно, ознакомьтесь с **Ритуалами теней**, дающей несколько новых ритуальных заклинаний для тех групп заклинателей, что предпочитают нести в мир разрушения.

Секреты посвящённых повествуют о путях усиления вашей магической силы и преимуществах, кои доступны идущим сложными путями.

Физическая магия даёт множество новых игрушек адептам, в частности множество новых сил и качеств, дающих возможность следовать определённому пути, минимизируя свои таланты в конкретной области.

Прикосновение к нематериальному погружает читателя в таинственный и дикий мир духов, в том числе описывая новые типы духов, которые пробуждённые могут вызвать и сделать предложение.

Превращая свинец в нюйены освещает работу алхимиков Шестого Митра, а также даёт им новые рецепты и соединения для создания незабываемых впечатлений.

И наконец, **Жизнь талисмонгера** предназначена для чародеев и охотников за реагентами, даёт им расширенные правила кастомизации фоков и использования различных реагентов при зачаровании.

Каким бы ни был твой путь в магии, *Street Grimoire* даст тебе возможность надёжнее стоять на нём. Время приступать к делу!

АВТОРЫ STREET GRIMOIRE

Текст: Peter M. Andrew, Jr., Mark Dynna, Jason M. Hardy, Adam Large, Philip A. Lee, Scott Schletz, R.J. Thomas, Malik Toms, Michael Wich

Редактура: Kevin Killiany, Philip A. Lee

Художественное Оформление: Brent Evans

Рисунок с Обложки: Victor Manuel Leza Moreno

Оформление Обложки: Matt Heerdt

Иконография: Nigel Sade

Иллюстрации: Gordon Bennetto, Joel Biske, Echo Chernik, Daniel Comerci, Victor Perez Corbella, Peter Dora, Homeros Gilani, David Hovey, Igor Kieryluk, Mikl s Ligeti, Melanie Maier, Victor Manuel Leza Moreno, Alessandra Pissano, Mark Poole, Michael Rookard, Rob Ruffolo, Andreas "AAS" Schroth, Bryan Syme, Christophe Swal, and Damon Westenhofer

Оформление Страниц: Matt "Wrath" Heerdt

Разработчик Серии Shadowrun: Jason M. Hardy

Тестирование и Проверка: Jackson Bruntsing, Derek Dokter, Mike Gearman, Tim Gray, Lars Wagner Hansen, Mason Hart, Pete Houtekier, Kendall Jung, Matt Riley, Leland Zavadil

БЛУДНАЯ ДОЧЬ

У каждого бугущего на земле точно есть три вещи, признает он это или нет. Александра Северная, доктор тауматургических наук, с легкостью признавала наличие у себя первой из них — данное при рождении имя — оно даже было написано на визитках. Однако до поступления странного запроса по необычным каналам, она и не вспоминала о двух других.

У каждого, носит ли он ГРЕх или уклоняется от него, Пробужден ли он или влачит обыденное существование — у каждого есть мать. И у каждого, будь он бродяга без нюйены в кармане или корпорат, у которого всё путём, у каждого есть дом. У тебя может не быть "дома, где я сплю" или "дома, в котором безопасно" — но у тебя точно есть место, откуда ты родом. И когда Сандра увидела вызов с незнакомого номера из другого полушария, она вспомнила свой настоящий дом, место, где была рождена.

— Сашка, — раздалось из автоответчика в её офисе в Атланте.

Немногие знали её прямой номер, еще меньше людей знали её достаточно хорошо, чтобы назвать этим именем. Пусть она изо всех сил пыталась забыть, пусть звук был сильно искажен долгой дорогой через Матрицу — нельзя было не узнать в этом сиплом голосе с сильным акцентом её дядю Гришу.

— Твоя мама и много ещё кто тут заболели — продолжалась запись. — Доктора не понимают, что это. Она всё зовет тебя. Если хочешь повидать её, пока не стало совсем плохо, то я б сказал — приезжай так быстро, как сможешь. Может... может, ты поймешь, что там такое.

Сообщение ещё продолжалось, но Сандра бросила слушать на полпути. Она не была дома больше десяти лет — в основном потому, что пыталась забыть, где этот дом. Годами её насыщенная жизнь тут, в столице Конфедерации Американских Штатов, вытесняла любые воспоминания об украинской Припяти. Но если ей не показалось, дядя Гриша еле сдерживал слезы во время этого разговора.

"Как поступить?" — думала она.

"Хочешь совет?" — прошептал Джуд у нее в голове. Дух-фамильяр Сандры болтался в астрале неподалеку, занимаясь чем-то таким, чем он всегда занимался, пока у нее не появлялось задание. Сандре нравилось представлять, что он сидел в угловом кресле в её офисе, облизывая свои гигантские золотистые лапы и вычищая мех — как большой кот, в облике которого он воплощался.

"Всегда рада совету" — ответила она, взглянув через астрал на духа, чья огненная львиная аура пылала золотым, оранжевым и красным. Дух уставился на нее в ответ не менее устрашающим взглядом.

"Если ты даже не попробуешь попрощаться с ней, то гарантирую — после пожалеешь об этом. Я знаю, ты не любишь возвращаться домой, но там болеет не только твоя мать. А что говорят твои заветы? Истинно говорю вам: так как вы сделали это одному из сих братьев Моих меньших, то сделали Мне. Ну, типа того".

Сандра отвернулась от духа.

ФИЛИП А. ЛИ

“А еще” — добавил Джуд — “покинуть ненадолго Хотланту это отличная идея”.

Она закрыла глаза и представила мать и родной город — такими, какими она запомнила их десять лет назад. Как много людей там едва наскребает на еду, в то время как загадочная болезнь бесчинствует на улицах?

Сандра прикусила губу и мотнула головой. Джуд прав. “Разбуди Майлза” — сказала она духу. “Скажи, пусть готовится к международному рейсу”.

Насколько окружающему миру было до того дело — степень магистра Тауматургических Искусств, которую ассистент Сандры, эльф Майкл “Майлз” Дорчестер получил в первоклассном Техасском A&M&M — была в полном порядке. Лишь Сандра и ещё несколько соучастников знали, что она была подделкой, но также Сандра знала, что никто из клиентов, заинтересованных в услугах оккультного детектива, не примет её всерьез, если будет знать, что ассистент у нее всего лишь бакалавр из Технологического колледжа штата Джорджия. Поговаривали, что его прозвище происходило от обряда посвящения, где ему пришлось босиком пройти кучу миль по пустыне Мохаве, но и это было не так. Однажды Сандра напоила его достаточно, чтобы узнать, что “Майлз” происходило от детского розыгрыша, связанного с поэмой Роберта Фроста о снеге.

Но в тот момент, когда она сошла с полубалистика в аэропорту Борисполя, абсолютно всем на Украине было по барабану, что за степень у её ассистента или как там он получил своё прозвище.

Там, в Штатах, Сандра сходу бы стала раздавать свои визитки — “Северная. Спиритические расследования. Мы знаем, что вас изводит” — но тут все выглядело иным, особенным — даже в Киеве. Весь городской ландшафт отдавал мрачной бесцветностью, как будто незримая буря пронеслась и высосала все краски жизни. Это была совершенно незнакомая ей Украина. В детстве Сандра и близко не каталась как сыр в масле, но то, что она видела сейчас, пронзило её изнутри ледяными шипами нереальности.

“Ну и помойка“ — произнес Майлз, непроизвольно почесывая кончик заостренного уха, пока они ждали такси. — “Уверена, что ты именно отсюда родом?“

“Может быть, память меня обманывает?” — подумала Сандра.

“Нет” — ответил Джуд. Дух парил неподалеку в астрале, рыская из стороны в сторону как цирковой лев. Он раздраженно пофыркивал. “Нет, дело не в тебе. Тут что-то не так. Я чувствую”.

Сандра пожала плечами. “Осмотрись. И будь осторожен”. Джуд ухмыльнулся, его астральная форма выпустила когти, которые напугали бы почти любого, кроме неё. И затем дух исчез.

— До Припяти, пожалуйста, — сказала Сандра по-украински, забравшись в такси. Она так долго прожила в Штатах, что приходилось старательно выговаривать слова.

Орк-таксист в бейсболке побледнел, как будто она попросила проехаться по его могиле.

— Без шансов — прорычал он куда более правильным говором, чем у нее. — Я могу довезти до Зоны отчуждения, но если вам нужно дальше, то вы уж там сами.

Сандра нахмурилась и бросила взгляд на Майлза, сидящего рядом с ней. — Что не так с Припятью? — спросила она у таксиста.

— Никто больше не ездит в Припять. Только не после прорыва.

Дядя Гриша говорил, что некоторые болеют, но это не звучало как идущая полным ходом эпидемия. И в новостях ничего не говорили о проблемах в регионе.

— Прорыв? Какой прорыв?

— Знаю об этом столько же, сколько и ты. Если федералы говорят "Вам нельзя в Зону отчуждения", то мне туда нельзя, сколько бы пассажир ни заплатил. Такие дела. — Водитель повернулся к ней и уставился подозрительным взглядом. — Что ты вообще забыла в Припяти? Вокруг Киева куча пригородов, давайте лучше туда отвезу.

— Я там выросла, — ответила Сандра.

— Соболезную, — сказал таксист. — Но если ты не придумала, куда еще поехать, выметайся из машины.

Слова дяди Гриши продолжали звучать у нее в голове. Сколько ещё продержится мать? Сандра знала, что если она не поторопится, то возможности попрощаться может уже не быть.

Они с Майлзом, вероятно, смогли бы как-то прошмыгнуть в Припять, но время утекало. На машине все будет быстрее.

Сандра порылась в карманах, а затем потянулась к застежке своего ожерелья. — Есть предложение получше, — сказала она. — Ты везешь меня с партнером в Припять и я плачу тебе вот этим.

На укрепленной золотой цепи неярко мерцал оранжево-золотым светом православный крест. Каждый миллиметр его был изукрашен красными строчками из Писания на кирилице.

Блеск жадности мелькнул в глазах таксиста. — Сколько... сколько оно стоит?

Сандра пожала плечами: — К оценщику не носила, но это орихалк. Металл сам по себе будет стоить несколько тысяч гривен у правильного покупателя.

Таксист облизнул губы. — И как, по-твоему, я провезу вас мимо поста на границе Зоны? У тебя есть еще какие-то побрякушки, чтобы подкупить охрану?

— Скажем так, у меня есть еще пара тузов в рукаве — ответила она с ухмылкой.

Орк прошелся по ней взглядом. — Ладно, договорились.

Сандра крепко сжала крест в руках, чтобы развеять чары, которые были на нем. Ожерелье было слабым магическим фоком — небольшая потеря в данной ситуации. Она всегда сможет сделать новый, а вот что она не сможет — это получить второй шанс спасти мать.

— Петро меня кличут, — сказал таксист. Он поправил кепку и повернулся к рулю. — Ну, поехали, пока я не передумал.

✖

Еще до рождения Сандры Зона отчуждения в Чернобыле, появившаяся в результате печально известной катастрофы на АЭС, была признана безопасной для проживания. Чернобыль и Припять тогда медленно восстанавливали население, и Сандра, как и все её друзья детства, росли без каких-либо следов мутаций, которые предрекали злые языки. Но сейчас, когда машина Петро приближалась к границе Зоны отчуждения, она замечала весьма неожиданные детали. Пост охраны с автоматическими воротами, забор с колючей проволокой под напряжением, патрульные дроны, визжащие над головой, и десятки вооруженных охранников, серьезнее всех, кого она когда-либо видела здесь.

Под прикрытием заклинаний — установленной Сандрой невидимости и накинутой Майлзом неслышимости — такси по пятам следовало за правительственным грузовиком, направлявшимся к воротам. Как только грузовик проехал, Петро проскочил ворота следом за ним, пока охрана не успела закрыть их. Маневр остался без внимания, никто не дернулся.

По ту сторону ворот ландшафт, где выросла Сандра, ощущался ею теперь как что-то совершенно чужое. Все серое — стволы деревьев, земля, небо, здания — как будто всю физическую реальность сфотографировали в ч/б. — Все выглядит... мертвым — голос Сандры дрожал.

— Ага — подтвердил Майлз. — Есть новости от старины Джуда?

— Нет. Он всё ещё разведывает там впереди, но — она медленно покачала головой — мне это не нравится. Это больше, чем эпидемия.

— Выглядит почти как аспектный домен — сказал Майлз. Тут ему было виднее, его бакалаврская работа именно этому и была посвящена.

✖

Говорят, нельзя войти в одну реку дважды, и Сандра воочию видела это, пока Петро ехал через Припять. Исхоженная ею земля пала жертвой разрушений. Покосившиеся заборы, ветхие дома, увядшая растительность — так выглядел каждый квартал на той улице, что упоминалась в сообщении дяди Гриши.

Даже худшие гетто Атланты не выглядели так плохо.

Петро припарковался перед ветхой больницей — хотя Сандра знала, что та была построена незадолго до её эмиграции. Немногочисленные работники госпиталя, бездумно слоняющиеся снаружи, выглядели как снулые рыбы — темные запавшие глаза и бледная склизкая кожа.

Дядя Гриша встретил её в полутьме приемной и сразу стиснул в медвежьем объятии. Его измотанное лицо не отличалось от лиц больничного персонала. Сандре не требовалась ученая степень в медицине, чтобы понять, что дядя тоже заражен.

— Что здесь случилось? — спросила она.

— Они говорят, это лучевая болезнь — сказал дядя, откашливаясь. — Но это попросту невозможно. Зона отчуждения десятки лет была свободна от радиации. Правительство не хочет поднимать панику, поэтому нас просто держат здесь, пока они не разберутся, почему же все заболели.

— Возможно, с водой что-то не так — задумчиво отозвался Майлз.

Сандра быстро нырнула в астрал и сразу поняла, что эта догадка даже не рядом. Аура дяди Гриши была взбаламучена черным и серым, что походило на лучевую болезнь, но еще там был слабый след астральной сигнатуры, и вот это было вообще не нормально.

Попытка принюхаться к сигнатуре вызвала у её желудка такие кульбиты, что Сандре пришлось бороться с рвотным рефлексом. Но рефлекс победил и её вырвало прямо на туфли Майлза, тысяченюйеновые броги из дубленой кожи.

— Сашка, ты в порядке? — спросил дядя Гриша.

Сандра вытерла рот тыльной стороной кисти. — Нет, — сказала она. — Но кажется, я знаю, почему тут все болеют.

Она ощутила, что пол под ней содрогается, будто кто-то очень тяжелый топает рядом. А потом земля тряхнула ее, жестко, почти опрокинув. Майлз повалился на колени, Сандра прижалась к стене. Еще одна встряска, потом еще. Что-то невероятной массы направлялось к

больнице.

Призрачная кошачья морда Джуда внезапно показалась прямо перед Сандрой, его бордовая грива развевалась в воздухе. Дядя Гриша и стоявшие рядом врачи судорожно вдохнули воздух, увидев воплощенного духа. — «Сэнди, Майлз» — сказал Джуд. — «У нас гости. Лучше выбирайтесь наружу, иначе он последует за мной внутрь.»

Сандра перекинулась в тактический режим. — Дядя, держи всех внутри и убедись, что мать в безопасности! Майлз, за мной!

В перерывах между толчками она добежала до входных дверей, и выйдя через них навстречу яркому дневному свету, увидела то, от чего кровь в жилах заледенела.

Огромный волк, куда больше, чем можно себе представить, двигался по улице прыжками, сокрушая, нет, разъедая целые машины под своими гигантскими лапами. Его шкура представляла собой мешанину расчесанных ран и вздувшихся гнойников. Сколотые и обломанные клыки сочились призрачно зеленой слюной, как если бы волк жевал радиоактивные камни. Один из глаз был затянут бельмом, второй плотно закрыт и сочился стеклянистой жидкостью.

У Сандры однако не было никаких сомнений, что волк её видит. В астрале дух был таким же искаженным, как и в реальности. Круговорот коричневых, серых и черных пятен в его ауре чуть не заставил её сблевать снова. Сияющий астральный усик соединял духа с находящимся где-то неподалеку магом, который его призвал.

Этот извращенный, источающий скверну дух, вероятно, был призван с помощью токсичной магии, немногие здравомыслящие маги осмеливались вступить на этот путь.

Сандра встречала токсичных духов раньше, но никогда такого, настолько мощного, чтобы его аура отравляла своей радиоактивной энергией весь регион. Один лишь взгляд на духа в мясном пространстве заставил дрожать её коленки — как и, в который раз, её желудок. Но теперь было уже не до того.

Сандра закашлялась в кулак, и рука окрасилась кровью.

— Майлз! — крикнула она. — Шаман! Ищи шамана!

— Понял!

Ее ассистент побежал вниз по улице, чтобы избежать встречи с монстром, но тот был слишком быстр. Дух волка бросился вперед и врезал Майлзу. Гигантская лапа ударила его настолько сильно, что один из его модных ботинков слетел с ноги. Майлз врезался в стену ближайшего здания, свалился на землю и не поднялся. Пышные краски его ауры показывали, что он все еще жив — пока что — но не сможет помочь ей сейчас.

Бетонная крошка сыпалась со зданий с каждым шагом чудовища. Сандра приготовила так много заклинаний, как только могла, чтобы остановить его, но волк был слишком близко.

Файерболы едва оплавили мутировавшую шкуру. Попытки магически отвлечь зверя, кажется, только разозлили его. Он встал прямо над ней. Зубы сочились токсичной жижей. Пасть распахнулась, и оттуда вырвался вихрь горячего воздуха, воняющего паленым металлом.

Мощный поток маны хлынул в её кончики пальцев. За мгновение до того, как токсичный волк перекусил её надвое, Сандра обрушила на него заклинание такой мощи, что отдача могла бы вырубить её или убить. Уж лучше умереть от собственной магии, чем от чего-то настолько извращенного.

Возникшая как будто из ниоткуда красно-золотая дымка врезалась волку в бок и отшвырнула его в дом на той стороне дороги. Когда кирпичи и пыль осели, Сандра увидела рядом с волком льва того же размера, готового к стычке.

Джуд присел на задние лапы и врезал волку обеими передними. Её союзник, материализовавшийся в реальности, щерился гримасой ненависти.

“Лучше позже, чем никогда” сказал Джуд. “Тот токсичный шаман некоторое время точно не будет нам мешать”.

Сандра не могла больше удерживать свое заклинание. Завороженная, она лишь с трепетом наблюдала, как Джуд рвал токсичного духа на части, взмах за взмахом. Но и ему это не сходило с рук. Львиная шерсть отваливалась огромными клочьями. Бесформенные опухоли образовывались у него на морде и теле.

Еще один приступ кашля с кровью сотряс Сандру. Мир закружился и она упала на колени, неспособная сфокусироваться. Она знала, что радиация быстро убивает ее.

“Изгони его, Сэнди!” прокричал Джуд у нее в голове. “Вот сейчас! Это наш единственный шанс!”

Сандра привстала на одно колено и отправила свое сознание в астрал, туда, где ниточка паутинки соединяла духа волка с потерявшим сознание шаманом, который призвал его. Она представила как разрубает эти нити мечом, сотканным из ветра. Жилы были скользкими и маслянистыми. Даже легкий контакт с ними снова вызвал тошноту, кровь и желчь брызнули ей под ноги. В полусознательном состоянии она ощущала смесь вкуса эйфории и смрада. Отвратительную гамму приторных и дурманящих ароматов.

“Ну же”, — сказал волк ей прямо в голову. “Ты же знаешь, что хочешь хоть немножко испробовать эту скверну”.

Сандра чудом удерживала глаза открытыми, её руки и ноги весили больше, чем портовые контейнеры. Чтобы выиграть время, она отторгла свое обреченное мясное тело вместе с его ограничениями. Будь что будет, она не позволит этому чудовищу уничтожить её мать или её дом.

— Катись в ад! — крикнула она духу. На остатках воли её астральная форма вдребезги разнесла связь между духом и шаманом.

Истошный рык волка заметался в астрале. Не имея больше привязки к физическому плану, дух исчез и отправился в тот извращенный метаплан, откуда он был родом.

Астральная форма Джуда окружила Сандру, когда она села рядом со своим мясным телом. Его аура была слабой и загрязненной жилками черного и коричневого, но он наверняка поправится.

Её же тело, пораженное такой дозой радиации, определенно нет.

“Прости меня”, — сказал Джуд, потершись носом об её астральное плечо. “Если бы только был способ вылечить тебя”.

Как оказалось, плакать в астрале не получается.

“Позаботься о Майлзе ради меня, ладно? Он идиот, но не злой”.

“Можно я посижу с тобой до конца?” спросил лев.

Сандра чувствовала, что астральная форма уже начинает ускользать, потому что мясное тело умерло или где-то на грани.

“Выследи того шамана” — сказала она. “Мне тоже ещё надо кое-что сделать”.

Джуд кивнул. “Ты была добра ко мне, Сэнди. Я тебя не забуду”.

Не найдя слов, она едва улыбнулась и направилась обратно в больницу, её астральная форма плыла из палаты в палату. Даже после всех этих лет разлуки она смогла узнать ауру матери, сразу как увидела ее. Та была слабой, почти как у нее, но Анета Северная была бойцом, и теперь, когда источник радиации пропал, она и все остальные пострадавшие скорее всего выздоровеют.

У Сандры уже не хватало сил как-то проявить себя в физическом мире. Вместо этого она села на кровать сбоку и коснулась ауры своей матери, которая как раз начала укрепляться.

— Прощай, мама — прошептали астральные губы. Большего она уже не могла.

ВЫЖИВАЮЩАЯ МАГИЯ

Нет. Уголок плаката Аяны «Брекхейвена в Президенты» свернулся в голубом пламени рядом с её розовой четырехспальной кроватью. Тонкий запах пластика окружил её.

«Это не по-настоящему», – сказала она сдавленным шепотом. Если бы это было реально, она могла бы это контролировать. Она могла вызвать это по желанию. А она не могла?

Аяна схватила с кровати свою куклу Марию Меркуриал. Она сосредоточилась на серебряных волосах. Со звуком, похожим на шипение молнии, волосы куклы слипались. Появился намек на дым, и волосы стали светиться угольно-красным. Превращаясь в пепел.

Нет, этого не должно было произойти. Разве она недостаточно сделала? Толстая и светловолосая Аяна слишком много работала против своего социального статуса. Шрамы от прыщей покрыли её лицо. Мальчики звали её Орком, и орки смеялись вместе с ними.

Она вызвала свой плейлист в ДР и вращала музыкальный диск, пока не зазвучала её любимая песня Latch-Key Kids. Музыка громыхала из жестяных настенных колонок: «Дети не заботятся о любви, потому что любовь не имеет ничего общего с наркотиками». Она хотела, иметь возможность погрузиться в музыку, уйти, быть где-нибудь еще, но не здесь и сейчас. Здесь не было безопасно.

На столе у дальней стены гудел комлинк, это мама звала её на ужин.

Один последний ужин? Эта мысль вызвала кислую улыбку. Да, это сработало. Она спускалась по лестнице и ела вместе со своим маленьким братом. Если повезет, её способность может снова сработать и поджечь брата. Разве это не было волшебно?

Нет. Они будут проверять снова, осенью. Может быть, к тому времени она сможет найти способ пройти проверку. Она могла убежать. Бобби Пейн сбежал от родителей еще в пятом классе после проверки. Все думали, что это потому, что он потерпел неудачу, но Бобби говорил, что это не так. Никто не поверил ему. Ей тоже никто не поверит.

Розовая кровать скрипнула, когда она встала.

Ее отец всё ещё использовал бритву. Он держал её в ванной на старом жестяном подносе. Теперь она пошла туда, стараясь избегать скрипучих досок старого деревянного пола, которые могли её выдать. Аяна не знала, рассердится ли её отец на нее или будет горд за это, но одно было ясно – она это сделает. Бесчестие её проклятия было хуже, чем пролившаяся кровь.

Сначала она увидела это краем глаза, пламя, похожее на то, которым она была проклята. Оно начиналось как мерцание свечи и росло, пока не стало круглым и плотным, как грейпфрут. Аяне хотелось бежать или кричать, но она боялась что-либо сделать. Эта штука парила в нескольких дюймах от нее. У него не было ни глаз, ни рта, только мерцающая свечей форма. Внезапно раздался голос, похожий на голос молодой девушки. Он сказал: «Стой».

Аяна сглотнула и отступила, наполовину упав на кровать.

«Стой, девочка. Ещё не настал твой черёд уходить».

"Ч-что ты такое?"

«Ты научишься однажды. Если себе позволишь».

"Моя семья..."

«Никогда не поймет, кто ты или кем ты должна стать».

Теперь появились слезы, порезавшиеся грязными ручейками по её изуродованному лицу. Она рыдала и не могла говорить.

«Продолжай притворяться. Я буду продолжать защищать тебя, и когда придет время, приду за тобой. Ты понимаешь?"

Аяна посмотрела на свет и кивнула. Шар замерцал, и исчез.

Снаружи зимний дождь хлестал по крыше черного Хёндай Шин-Юнг. Сэндмен двигал руками по воздуху, работая над ОДРами размером с муравья, которые танцевали под его управлением. Он вздохнул и потянулся, разминая шею слева направо. Дух материализовался в кожаном кресле рядом с ним. Он имел форму шара и мерцал как свеча.

Сэндмен спросил: «Сделано?» Дух слегка мерцал: «Девушка верит».

«Хорошо». Он постучал по ОДР, и тот ушёл вверх, сменив цвет с красного на зеленый, и присоединившись ко второму зелёному ОДР, парящему чуть ниже крыши машины. Остальные ОДР остались красными. Сэндмен зевнул, но быстро встряхнулся. Ещё две остановки в списке, прежде чем он наконец сможет заснуть.

- Я хотел бы рассказать, как я оказался в тени, но вы все забили на эту предысторию давным-давно. Существует разница между воспитанием в среде, где одобряют магию, и там, где сорвавшиеся заклинание может тебя убить. Это суровая реальность, с которой большинство из нас сталкивается каждый день, и вряд ли кто лучше проведет нас через это, чем Man-Of-Many-Names. Несмотря на его часто загадочные сообщения, у него есть некоторые прямые факты о магии и о том, как все это работает в Шестом Мире. Обратите на это внимание, и я готов поспорить, что вы чему-то научитесь.
- Frosty

РОЖДЁННЫЙ ПРОБУЖДЁННЫМ

Я не был рожден в мире магии. Я происходил из семьи, которая верила, что магия – это то, что происходит с другими людьми. Мой отец говорил нам, как и многие другие, что магия была еще одним научно определяемым ресурсом, настолько редким, что им можно было пренебречь. Я верил ему. Когда мой отец увидел, как Дэниел Воющий Койот танцует, он отвернулся, не обращая внимания на то, что этот момент означал для наших людей. Он был инженером-ядерщиком. Он хотел, чтобы магия представляла лишь часть того, что нас ожидает в будущем, и он беспокоился, что наши люди пострадают, если мы полностью поверим в магию.

Мы – *Динех* (навахо), называем тех, кто обладает магией – *Хааталий*. Когда я был маленьким, дети притворялись богатыми волшебством с традициями. Мы не притворялись древними индейцами. Мы были «коренными жителями» мира с большим богатством, и когда «ковбои» атаковали в наших играх, мы наносили им жесткие удары со свирепостью духов. Моему отцу не нравилось, что мы так играем. Он продолжал сомневаться в магии, а я продолжал верить ему. Когда *Хааталий* пришел в мою школу, чтобы проверить наш потенциал, я отказался участвовать. Я думал, что это может сделать моего отца счастливым. Вместо этого это сделало меня изгоем среди своих собственных людей. Проще говоря, люди думали, что я был странным, и приставали ко мне. Некоторые вещи не сильно меняются с годами.

Я обнаружил свои способности в 15 лет. Я не знал, что тогда произошло, но теперь знаю это как Восприятие Астрала. Я был отгорожен от магии и прятался в частных школах, которые предпочитали цифры, а не ловцы снов, поэтому первое впечатление было, что я ослеп, даже сошел с ума. Не то чтобы я не знал, как это отключить. Я мог видеть, как это сработало глубоко в моей голове, но *не хотел* выключать это. Астральный мир чудесно контрастирует с нашим обычным миром из камня и стали. Для пробуждённого физический мир – это кожа, которую мы можем удалить, чтобы увидеть, что находится под ней.

В моей жизни не было никого, кто мог бы сказать мне, что мне делать, или, по крайней мере, никого, кому я доверял. Я попытался найти Пути для себя и провалился, пока Волк не нашел меня и не показал мне Путь. Как только я узнал, кем был, то научился скрывать свою магию. Учителя хотели, чтобы мы были *Хааталии*, чтобы заработать бонусы, которые школам предлагались за поиск таких как мы. Банды искали нас в качестве доказательства своей силы. Военные искали нас, чтобы мы дали им силу, созданную Воющим Койотом.

Пока я не вошел в большой мир, то думал, что моя история была частным случаем. Мне повезло. Другие никогда не выживают достаточно долго, чтобы наслаждаться дарами Пробуждения. По всему миру Пробуждённых уважают, почитают, боятся или преследуют в соответствии с обычаями их культуры. В некоторых тёмных местах даже пол влияет на отношение к магу. Женщины, рождённые с этим даром, могут рассматриваться как проклятые, и их жизнь заканчивается, когда это «проклятие» обнаружено.

- В деле по поиску и спасению таких девушек крутятся реальные деньги. Я не нахожусь в этом деле достаточно, чтобы хорошо его знать, но за одну работу Охотником на Луну я получил больше выгоды, чем от корпорации, для которой я собираю ману. Когда я получаю шанс спасти детей от людей, которые не понимают магию – таких, как Людская Бригада – я чувствую, что, возможно, зарабатываю немного кармы за уборку части всего того дерьма, которое всплыло в последнее время.
- Ma'Fan

- Но для кого вы их спасаете? Эти девушки, вероятно, будут всю жизнь работать на «спасшую» их корпорацию, и получат минимальную заработную плату за свою верную службу.
- Mika

- Это не моя проблема, ома.
- Ma'Fan

- После первоначальных инвестиций, не оправдавшие ожиданий попадают в экспериментальные программы или просто выбрасываются обратно на улицы, где они истекают кровью. Некоторые могут справиться с этим и стать бегущими в тени или даже обычными членами общества, но большинство в конечном итоге становятся собственностью банд.
- Jimmy No

Магия – это проклятие. Магия – это дар. Магия – это выбор. Всё зависит от того, где вы родились. После Пробуждения мы пытались понять, кто становится Пробуждённым, а кто нет. Какое-то время учёные предполагали, что гоблинизация или рождение эльфом сделало вас более восприимчивыми к магическим способностям. Несмотря все достижения науки, нет никакого научного способа определить, родился ли ребенок с магией, пока магия не решит показать своё лицо. Точно так же не существует научной процедуры, гарантирующей, что ваш ребенок может использовать ману или проявит определённый вид магии.

Как сказал Эран Писец: «Магия – самое чистое выражение отношений между человеком и духовным миром. В нашей ДНК есть нечто, открывающее дверь в нечто иное. Однако именно парадигмы, которые мы принимаем, позволяют нам шагнуть вперед».

Вера в Волка – это парадигма или система понимания, которая позволяет мне использовать свой магический потенциал. Христианские священники верят, что их сила исходит от Бога, и молятся, чтобы проявить свои способности. Маги пишут сложные алгоритмы, ВуДзен производят магические эффекты манипулируя *ци*, и так далее. Как магический инструмент, ваша парадигма может быть почти чем угодно. То, как вы взаимодействуете с магией, определяет, как мир взаимодействует с вами.

- В Германии я слышала историю о том, как врачи похищали женщин детородного возраста, обладающих магическим потенциалом. Они осеменят их семенем магически активного мужчины и попытаются вывести ребенка с таким потенциалом.
- Red Anya

- Я верю в это – люди используют много всего, чтобы заставить магию проявляться. Меня наняли один раз, чтобы доставить медицинский пакет в лабораторию в Амазонии. Я, конечно, вынюхивал – ты не вальсируешь в Амазонию, не понимая точно, во что ты вляпаешься. Я узнал, что посылка пришла откуда-то из Бостона и была «мужским продуктом» заключенного в тюрьму оборотня. Я не хочу знать, что мистер Джонсон планировал для этого образца, но это очень похоже на историю Red Anya.
- Lyran

МАГИЯ В ОБЩЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

Sukie RedFlower 5 – это мерзость. Благодаря могуществу таких организаций, как Хоризон, популярное представление о шаманах заключается в том, что они либо красивые принцессы ГКА, либо обветренные мужчины-индейцы, носящие перья и курящие пейот. Конечно, есть такие люди, но стереотипы наносят ущерб ожиданиям, которые они создают. Медиа изображают магию в корне неверно. Магия, как правило, невидимый процесс для не-Пробуждённых. Обычник может различить применение заклинания не лучше, чем обычный покупатель может прочитать штрих-код, и стоящий за ним алгоритм продаж. Но эта невидимость в кадре совершенно не смотрится, поэтому средства массовой информации находят способы изобразить заклинателей как нечто легко узнаваемое. Шаманы превращаются в стариков, одетых в устаревшее племенное снаряжение, а маги наряжаются в мантии Толкиена.

В редких случаях мы можем видеть физические эффекты магии, и это тот тип магии, который обычно нравится медиа. Изображение магии в Шестом Мире приводит к странному разделения реальности того, что значит быть Пробуждённым и как обычный человек видит Пробуждённого. Главное, что нужно помнить, это то, что магия чрезвычайно редка. Среднестатистический гражданин, скорее всего, столкнется с бегущим в тени, чем с спелсингером. На самом деле, если бы они действительно столкнулись с Пробуждённым человеком, то вряд ли узнали бы об этом. Тем не менее магия внедряется в повседневную жизнь, выступая в роли кнута или пряника. Она несет в себе обещание богатства со всеми теми высококлассными медицинскими клиниками, которые обещают магическое исцеление. Все ведущие охранные фирмы утверждают, что предлагают пакеты

СЛОВА С УЛИЦ

КАК ВЫ ОТНОСИТЕСЬ К МАГИИ?
(Опрос в Галерее, Даллас, Метроплекс)

Марк Такер, 64 года, владелец бизнеса: Нужно её лучше регулировать. Я имею в виду, откуда мне знать, что парень, которого я пытаюсь нанять, не заколдует меня и не заставит меня нанять его, чтобы он мог завладеть моим бизнесом?

Саманта Эпштейн, 15 лет, студентка: Книги никогда не понимали это правильно. Гэндальф Серый? Гарри бесящий Поттер? Ни за что, мужик. Маги ядерные. Однажды я увидела, как этот полицейский вышел на дорогу и разбил убегающую машину, просто указав ей пальцем. Вот это – магия.

Питер Дункан, 28 лет, безработный: Это совсем не то, что думают люди. Эта сила должна прийти откуда-то, это не какая-то дрековая манасфера. Где была эта сила все это время? А как насчет драконов? Чем больше людей используют это моджо, тем сильнее становятся драконы. Я говорю вам, тут есть связь!

Кевин Хардвей, 47 лет, политический лоббист: Идея, что один человек может обладать такой нерегулируемой властью, ужасна. Их нужно зарегистрировать, и если они угрожают обществу, их нужно усмирить.

защиты, включающие личного мага – при условии, что вы платите немалую надбавку. На другом конце спектра родители напоминают своим детям, что бугимэн настоящий, и он преследует их ночью, готовя заклинания для непослушных детей. Фольклорные и культурные обычаи изобилуют примерами того, что может прийти из магии, как хорошего, так и плохого, – от феи, которая доставит вас на бал, до дьявола, который с радостью купит вашу душу. Таким образом, даже если никто не испытывает магию на себе, истории о том, что такое магия и на что она способна, формируют культуру вокруг нас, влияя на то, что обычники думают, о наших возможных действиях.

МАГИЯ В ЭТНИЧЕСКИХ КУЛЬТУРАХ

Немногие культуры изначально приветствовали магию. Многие впали в старые предрассудки. Страх заставлял власть имущих искать контроль над Пробуждёнными, а то, что они не могли контролировать, они уничтожали. В некоторых частях Африки, Восточной Европы и в глубине КАШ остаются очаги фанатизма, где владение магией карается смертью. Дети прилагают все усилия, чтобы скрыть свои способности, и иногда они склонны к самоубийству, когда обнаруживают свой дар, чтобы избежать насмешек и позора, с которыми столкнется семья за рождение мага.

Это предубеждение находит отклик на национальном уровне, в основном в результате пропаганды СМИ. Вы слышали все это раньше: Тир на Ног якшается с друидами, все пользователи китайской магии – ВуДзен, и если кто-то выглядит так, будто он из Ацтлана, он, вероятно, захочет получить доступ к вашей вене для своих следующих заклинаний. Это не то, во что поверят все местные, но этого достаточно, чтобы оно могло повлиять на то, как вас воспринимают. Пример этому — ГКА. Шаманизм там рассматривается как традиционный путь, но те, кто называют себя магами или как-то по-другому, всё ещё рассматриваются как посторонние. Некоторые культуры Шестого Мира известны своим особым отношением к Пробуждённым.

АСАМАНДО

Сразу после пробуждения появилось несколько государств металюдей. Каждое относилось к законности магии по-разному. В Асамандо законы страны были разработаны с учетом магии. Около тридцати процен-

тов граждан являются магами различных традиций, но поскольку они также являются гулями, очень немногие посторонние люди осмеливаются входить в их границы, чтобы узнать, что могут предложить асамандцы. Асамандо, население которого составляет около девяноста пяти процентов, инфицированных ВВЧМЧ, известно как Родина Гулей. Государство гулей – это гарантированное отсутствие внимания к Пробуждённым. В дополнение к гулям, Асамандо может похвастаться значительным числом свободных духов, что привело к принятию законов, запрещающих связывание духов в некоторых частях страны.

- Корпорации не будут открыто говорить о вербовке и исследованиях, которые они проводят в Асамандо. Они чрезвычайно заинтересованы в высокой концентрации магов в регионе. И все же они боятся, что бессмысленный фанатизм, который заставляет моих людей жить в тени, может повлиять на их итоговые прибыли.
- Hannibelle

- Бессмысленный фанатизм? Давайте не будем забывать, что гули едят человечину. Но, в любом случае, Асамандо – не единственное метачеловеческое государство в Африке. Если у вас круглые уши, избегайте пребывания в Азании, где эльфы Зулу чрезвычайно обеспокоены потерей контроля над страной и жёстко доводят этот факт до сведения чужаков.
- Turbo Bunny

- Исчезновение Мужажи, а точнее его лидерства, в этой части мира привело к значительной нестабильности. Федерация Транс-Свази даже зашла так далеко, что обратилась к другим странам, включая Асамандо, за помощью в решении растущей проблемы преступности в Кейптауне. Пока единственными, кто захотел помочь, были наемники и бегущие в тени.
- Frosty

АРАБСКИЙ ХАЛИФАТ

Шариат редко является константой во всем халифате, по нему считается, что магия противоречит учению Аллаха. Верующие считают магию одним из семи смертоносных деяний и открыто выступают против её практики в Аравийском халифате. Любое использование магии в халифате вне закона. Между тем само исламское руководство чётко проводит различие между использованием магии и «дарами», переданными верующим Аллахом. *Суфии*, исламские мистики, не являются магами. В мышлении и терминологии жителей халифата, они получили дары Аллаха и используют эти дары для продвижения Его слова.

Это различие может быть и политическим, о чём свидетельствует принятие исламским обществом Ибн Эйса, лидера Движения Исламского Единства, который был убит в 2061 году только для того, чтобы подняться из могилы и продолжать руководить своим орденом без каких-либо проблем, даже после того, как он был разоблачён как шедим в 2064 году.

ФИЛИПИНЫ

Филиппины входят в этот список по двум причинам: остров Йоми и Хук. Остров Йоми, или Лагу-Лагу, как его называют местные жители, остается очагом духовной и метачеловеческой деятельности. Несмотря на то, что остров был освобожден от японского правления в 61 году, японская разведка ведет учёт всех приходящих и уходящих с острова. Контрабандисты, которые знают воды, зарабатывают на достойную жизнь, тайно перемещая людей в Лагу-Лагу и обратно.

Контрабандисты могут также вытащить из страны несколько новых магически активных подростков, которые будут занимаются контрабандой, прежде чем правительство Хука сможет вонзить в них свои когти. Правительство Хука подверглось резкой критике в 2073 году, когда репортер Хоризон обнаружил связь между целым рядом похищений людей в Марави и правительством Хука. В докладе приведены доказательства, что члены правительственного военного подразделения нанимали партизан для похищения детей с магическим потенциалом, возможно, для вербовки в армию или для других, пока неизвестных целей. Правительство отрицает, что эта программа существует, но похищения продолжаются и по сей день. Эта проблема настолько обострилась, что дети отказываются проходить тестирование на дар, опасаясь, что это может привести к тому, что их заберут из дома среди ночи.

- Это делается и среди бела дня. Хуки используют бывших партизан, которые отказались уйти после того, как Хуки захватили контроль над страной. Это создало огромную политическую реакцию на правительство, которое всё ещё борется за сохранение легитимности в ООН. Если будет обнаружена еще хоть одна связь с правительства с похищениями людей, это доставит много хлопот Хуку.
- Kay St. Irregular

ИТАЛЬЯНСКАЯ КОНФЕДЕРАЦИЯ

Нигде в мире магия не является таким явным даром и проклятием, как в Итальянской Конфедерации. Власть католической церкви распространяется на каждую семью в стране. Мандат церкви приказывает определять местонахождение и вербовать Пробуждённых детей. Церковь считает ребенка-мага даром Бога, и подталкивает его к орденам и обществам, где они знакомятся с католическими традициями и путями магии.

Церковь проводит проверку способностей по всей Конфедерации. Это является частью еженедельного цикла месс и проповедей. Если какой-либо ребенок подозревает, что Бог избрал его для получения таланта, ему предлагается сообщить о себе. Большинство вызвавшихся не имеют магических способностей и делают это только из-за возрастающего социального положения, которое получает их семья.

ТИР НА НОГ

Рождение за завесой означает начало жизни в месте, где

все подчинено вашему таланту – буквально. Тир на Ног контролируется магией, а рождённые с даром считаются вестниками этого улучшенного, Пробужденного мира. В то время как богатые люди относятся к гражданам с таким талантом хорошо, бедные и обездоленные не видят в Пробуждённых детях возможности улучшить своё положение в глазах Благого Двора. Они знают, что слава и богатство – отличная возможность для пробуждённого ребенка, но они также знают, что частью уравнения является эксплуатация, странные метапланарные путешествия и безумие.

АТХАБАСКИЙ СОВЕТ

Племена этого региона томятся в вечной лжи «сурового индивидуализма». Вы можете практиковать любую магию, какую захотите, но только если это шаманизм. Те, кто не следует традициям племен, становятся изгоями. Большинство мест силы закрыты для всех, кроме шаманов, и даже тогда они часто ограничены последователями определенных тотемов. В результате не-шаманские традиции вынуждены практиковать свою магию в тайне или имитировать племенную одежду и ритуал, чтобы выжить.

- Лидеры Совета знают об этом, и у них есть духи, регулярно облетающие страну и читающие ауры, чтобы узнать, не найдётся ли они кого-нибудь, кто практикует что-то кроме шаманизма. Об этих людях сообщаются местным властям. Поэтому, если вы не шаман на территории Атхабаска, убедитесь, что ваш астральный дозор подготовлен к тому, что будет слежка.
- Jimmy No

АЦТЛАН

Чтобы понять культурное влияние Ацтлана, вы должны знать, что президент также является главой национальной религии, занимая при этом высокий пост в Ацтехнолоджи. Эти тесные отношения между государством, церковью и корпорацией подпитывают всё, от международных отношений до криминализации странной запрещённой магии.

До Пробуждения восемьдесят процентов людей, живущих в регионе, исповедовали католицизм. Когда магия вернулась, поклонение старым ацтекским богам возвратилось. Сегодня католицизм, как и все другие неместные религии, запрещены в Ацтлане, строго ограничивая количество традиций, которые могут законно практиковаться там. Как и в случае с Атхабаским Советом, заклинатели, идущие путями, отличающиеся от шаманских традиций, скрывают свои способности или маскируют их под религиозные обряды ацтеков. Люди стоят на Пути Солнца. В проповедях церкви заложено чувство культурной ценности, настолько сильное, что матери сдают свои детей за исповедование запрещенных религий.

- Если вы не понимаете общего фанатизма ацтланцев, вам там нечего там ловить.
- Marcos
- Если вы не понимаете, как подорвать этот фанатизм и использовать его против самих граждан, вам там так же нечего там ловить.
- Traveler Jones

ГАВАЙИ

Гавайские острова отличаются тем, что в результате Пробуждения предубеждения Пятого Мира только усилились. Гавайи остаются для туристов одной вещью, а для местных жителей – чем-то другим, только теперь закон отражает это расхождение. *Хаоле*, который охватывает как туристов, так и иностранцев, запрещает заниматься магией без лицензии. Получение лицензии – это многодневное дело, требующее, чтобы у заявителя был местный поручитель, который готов нести юридическую ответственность за действия заявителей, как если бы они были их опекуном. Бюрократия сократила число тех, кому позволено практиковать магию на законных основаниях, до горстки университетских профессоров и корпоративных исследователей. Больше практикуют магию нелегально, используя поддельные разрешения и корпоративные предписания.

АМАЗОНИЯ

Было бы шуткой называть амазонское правительство чем-то большим, чем марионетка драконов, которые там гнездятся. Для драконов, восстанавливающихся после войн против Ацтлана и друг друга, Пробуждённые являются ценными активами, которые помогают восстановить или заменить то, что было утрачено. Департамент Разведки и Безопасности Амазонки (ДРБА) пытается вести досье на всех Пробуждённых в стране. ДРБА использует сложную сеть информаторов, чтобы раскрыть как вновь пробуждённых, так и посещающих страну магов. Шпионская сеть не дотягивается до некоторых гетто, но лучше поверить, что если вы прошли тестирование, то у дракона есть файл на вас.

- Какой конкретно дракон? Хуалпа? Буина? Может М'бои или другой линдворм? Инфа вышла в общий доступ после многочисленных ударов по Хаулпа и стране.
- Winterhawk

МАГИЯ В СИСТЕМЕ К-12

Медиа-интерпретации магии распространяются по всем социальным институтам. Школы должны отвечать перед родителями, а родители (благослови их сердца) боятся всего. В государственных и частных учреждениях по всему миру тестирование на магические способности подпадает под категорию стандартизированного тестирования. Некоторые школьные системы начинают тестирование уже в третьем классе, в то время как другие ждут до пятого, чтобы увидеть, проявляет ли ребенок магические способности. Тестирование продолжается ежегодно в школьные годы. В период полового созревания начинают проявляться магические способности, поэтому тестирование является обязательным к концу

первого года обучения в старшей школе. Ученые подозревают, что выбор времени связан с уровнем гормонов, поэтому исследования в основном сосредоточены на связи между генетическими маркерами и ключевыми химическими показателями полового созревания. Тем не менее, никто не смог выделить конкретный ген как причину магических способностей. Тот факт, что дети Пробуждённого очень часто не пробуждаются, кажется, противоречит строго генетическому объяснению магии.

Будучи отмеченными как обладающие магическим потенциалом, дети отслеживаются школьной системой. В некоторых случаях, например, в школьных системах в Ацтлана и во многих странах Юго-Восточной Азии, дети делятся на классы, где можно отслеживать их способности. В школьных округах говорят, что причина этого в том, чтобы помочь ребенку раскрыть свой потенциал, но чаще отделение связано с безопасностью.

- Чьей безопасности? Детей? Школы? Разделение заключается скорее в том, чтобы загнать одарённого ребенка «под колпак», чтобы власти могли более внимательно следить за развитием этих сил, чтобы однажды воспользоваться ими. Не секрет, что школы К-12 продают записи баз данных университетам и корпорациям. Дата-майнеры роются в данных просматривая школьные записи, чтобы определить цели для вербовки. Чем больше людей набирается из вашей школы, тем больше известности ваша школа получает, тем больше нюйен попадает в ваш карман.
- Nephrine

- Всё, что нужно, это один ребенок, случайно упавший с тренажёра «джунгли» в гимнастическом зале, и все закричат о том, как пробуждённый ребенок использовал свои силы, чтобы толкнуть его. Если не считать дорогостоящих охранных систем, школы не могут отследить, кто использует магию на этом уровне. Дети могут избежать неприятностей благодаря такому дреку как «его способности заставляют меня чувствовать себя небезопасно». Факт в том, что пробуждённый ребенок скорее сам станет целью травли, чем будет травить других. В этом возрасте способности крайне непредсказуемы, и большинство детей слишком напуганы, чтобы реально ими пользоваться.
- Lyran

Процесс магического тестирования дошкольного образования не является обязательным в большинстве стран мира. Удивительно, но немногие ученики отказываются от тестирования. Исследование «Пробуждённый мир 2068 года» показало, что эльфы отказывались от тестирования значительно чаще, чем другие расовые группы. Исследование показало, что отказ от теста, как правило, больше связан с социальной стигмой теста, чем со страхом обнаружить свой дар. Это не относится к эльфам, которые сообщили, что отказ был больше связан с тем, что способности могут не обнаружится.

- Ну, это просто ужасно. Представьте, что вы неуклюжая девочка-подросток, просто пытающаяся «вписаться». А теперь попытайтесь скрыть тот факт, что у вас есть едва контролируемый магический потенциал, будучи «девочкой для битья» в своём классе.
- Sunshine
- Это придает новое значение «подростковому пустырю».
- Snopes

СТУДЕНЧЕСКАЯ ЖИЗНЬ

Пробуждённая жизнь – это совсем другой опыт в колледже, отличающийся от К-12. Академия не удосуживалась заявлять о своей поддержке магии примерно пять лет после Пробуждения. Теперь магия как область исследований привлекает больше грантов и контрактов, чем любая другая область, за исключением нанотехнологий. Калифорнийский университет в Лос-Анджелесе утверждает, что он является первым университетом, выдавший докторскую степень по тауматургии, но до этого у Оксфорда и Университета Осло были курсы по изучению магии. Тем не менее, МИТиТ является самым известным учебным заведением и одним из немногих, предлагающих магические степени не пробуждённым людям.

- Что за хрень? Как можно дать магическую степень тому, кто не владеет магией?
- Snopes

- Бакалавриат финансирует повседневную деятельность университета. Такие курсы предназначены для обеспечения получения максимального дохода. Таким образом, если у вас есть нюйены, чтобы попасть в классы, вы можете реально получить степень бакалавра в магии, даже не читая заклинания. Это редкость, но те, кто не владеют магией, всё ещё могут «играть» на уровне полноценных выпускников, где степень – это путь в теоретики/философы и тому подобные сферы деятельности.
- Elijah

- Программа бакалавриата магических исследований в МИТиЧ — это больше о понимании того, как работает магия, чем оттачивание ваших индивидуальных способностей. Курсы особенно полезны, когда вы бежите с командой, в которой нет мага. Они говорят вам, как узнать, когда магия работает против вас.
- /dev/grrl

Университеты представляют собой наиболее последовательный путь карьеры для магов, но они создают проблему, потому что маги часто имеют тот же взгляд на магию, что и их университет, теряя индивидуальность проявления способностей. В целом, в Тауматургии присваиваются степени бакалавров, магистров и докторов наук. Организация колледжей по тауматургии вызвала спор о том, как следует учить магии. Традиционно тауматургия считается наукой университетского уровня. Маги строят формулы заклинаний и следуют традициям, основанным на разуме. Новые программы более тесно связывают магию со школами искусства, рассматривая традиции как отдельные формы искусства и присваивая степени бакалавра и магистра Тауматургических Искусств.

- Американская Ассоциация Развития Тауматургии (AAPT) и другое академическое руководство живут с политическим

кошмаре, принимая решения о том, что считать и что не считать академической магией. Эти органы каждый год проводят в Марселе конференцию, организованную ИМИД. ААРТ склоняется к определению магии как академической науки, поэтому герметические взгляды часто перевешивают. Конференция 2069 года наконец приняла Шаманские Исследования как путь достойный степени доктора философии.

- Jimmy No

- Дебаты между определением магии как Тауматургических Искусств или Тауматургической Науки погрязли в зыбучих песках политики. Бегущему в тени нет необходимости беспокоиться, если у него есть степень бакалавра магии или доктора тауматургии, но в университете или корпорации это влияет на размер зарплаты. Университеты и корпорации платят вам больше, если у вас есть докторская степень. Это мышление даже просачивается в тень, где Джонсоны нанимает вас на работу. Дело в том, что степень может повлиять на качество работы, которую вы получаете, и на то, сколько клиент готов заплатить.
- Winterhawk

Постепенно другие парадигмы принимаются и культивируются исходя из их выгоды для вспомогательного учреждения. Колледж Уэллсли в округе Бостона начал набирать адептов и обучать их использовать свои способности посредством танца. Местные корпорации быстро осознали потенциал этой методологии, основанной на искусстве, поэтому она становится всё более распространенной в ремесленных школах и специализированных корпоративных школах. В таких программах присуждается степень магистра прикладной магии.

- Я удивлен тем, как часто со мной связываются идущие на докторскую степень, которые ищут помощь в подборе определенного реагента, исходные данные о каком-то непонятном магическом порядке, к чему это? Получение докторской степени требует огромного количества специальных знаний, которые могут быть трудно получить без помощи тех, кто связан с тенями.
- Elijah

Тем, кто следует по пути шаманизма, университетское образование мало что может предложить. Шаманские исследования основаны на наставничестве, и некоторые (включая меня) работают с тотемным духом и развивают эти отношения. Это предпочтительнее, чем обучение у человека, потому что он научит вас всему, что посчитает полезным для работы в Пробуждённом мире, при этом исказив знание через свои предубеждения и чувства. Ваш тотемный дух — самое верное отражение ваших традиций и способностей, поэтому полученные знания соответствуют тому, на что вы способны. Что еще более важно, он ведёт вас по пути, которому вы должны следовать. Я работаю с Волком, и у Волка я узнаю всё, что мне нужно, чтобы полностью реализовать свой потенциал шамана. Иногда я учился у других, но никакие тренировки не помогли мне найти свой путь так же, как Волк.

В последние годы наблюдается всплеск числа общественных колледжей, которые обслуживают пробуждённых. В первые дни магии, многие пробуждённые прошли мимо стандартных тестов и теперь, будучи отнюдь не молодыми, возвращаются в класс, чтобы понять пределы своих способностей. Большинству из них не хватает для обучения в университете дисциплины или магического потенциала, так что двухлетней целенаправленной программы достаточно, чтобы максимизировать их способности.

Кроме того, общественная природа двухгодичных колледжей лучше подходит для нетрадиционных путей. Университеты сосредотачиваются на науке тауматургии, в то время как частные колледжи в составлении учебного плана ориентируются на потребности сообщества. Так что в частном колледже ирландского квартала Бостона легче найти класс по истории друидов, чем, скажем, класс по вестфальским теургистам.

- Для безГРЕшных система частных колледжей — более безопасная ставка, чем университеты, учитывая, что они финансируются на местном уровне, то есть они предположительно не будут продавать информацию о своих студентах корпам и крупным университетам.
- Glitch

- Мэр Джонатан Блейк, которому принадлежит многонациональная группа Сервисная Группа Центурион, поддерживает Общественный Колледж Белвью. Аналогично, программа Нортриджского общественного колледжа в Остине, КАШ, полностью поддерживается Одинокой Звездой. Многие другие общественные колледжи финансируются анонимными меценатами, что наводит на вопросы об истинной цели пожертвований.
- Mr. Bonds

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕМ ИССЛЕДОВАНИЯ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ НАУЧНОЙ СТЕПЕНИ В АМЕРИКАНСКОЙ АССОЦИАЦИЯ РАЗВИТИЯ ТАУМАТУРГИИ

Арканоархеология
Астральные исследования
Геомантия
Метапланарные исследования
Настройка
Очищение
Прикладная тауматургия
Соматика
Талисмонгерство
Фэн Шуй
Артефакторика
Гадание
Криминалистическая магия
Метафизика
Оккультные исследования
Практическое заклинательство
Психометрия
Сосредоточение
Теоретическая магия
Шаманские исследования

РАБОТА НА ЧЕЛОВЕКА

Мне больно признавать, но пользователи магии в долгу перед корпорациями. Их вербовщики были одними из первых, кто принял магию в Шестом Мире. Несмотря на то, что заклинатели и адепты составляют лишь неболь-

шую часть населения мира, сила, которой мы обладаем, служит источником большого риска для нас самих. Корпорации сначала стремились понять, как работает магия, и быстро продвигались, чтобы найти способы использовать её — и нас. Ранние заклинатели зарабатывали так же, как пионеры социальных сетей. Новизна невидимых сил позволила опытным людям занять пустующую нишу и оказывать столь желанные услуги. Первые заклинатели устанавливают свои собственные ценовые ставки. Некоторые даже продвинули это как корпоративную собственность и остаются участникам корпоративных игр.

- Man-Of-Many-Names рисует несколько симпатичных мазков о взаимоотношениях между заклинателями и корпами, но он не говорит вам, что покрывает несколько лет прямого злоупотребления, совершенного этими же корпорациями. В первые дни японские корпорации похищали магически одарённых людей и экспериментировали с ними, пытаясь выяснить, что делает их особенными.
- Mihoshi Oni

- Ацтехнолоджи собирает образцы крови своих магов в качестве меры безопасности, чтобы гарантировать, что они будут найдены в случае похищения. Это та же причина, по которой проводится сбор образцов топ-менеджеров.
- Hard Exit

- Любая корпорация, у которой есть для этого средства, берет образцы крови. Настоящий вопрос, который вы должны задать: кто контролирует эти образцы?
- Mr. Bonds

- Гвардия Ягуара контролирует образцы и хранит их в безопасных помещениях по всей Амазонии. Я знаю, потому что пытался уничтожить один из образцов. Я не смог прорваться – защита там запредельно убойная.
- Ma'Fan

- Похоже, вместо того, чтобы работать на мегу, вам лучше работать на маленькие корпорации, где больше возможностей получить карьерный рост и известность. До тех пор, пока один из самых больших парней не выкрадет тебя.
- Kia

Продать себя корпорации – опасный выбор, и некоторые могут сказать, что это глупо, однако преимущества достаточно привлекательны, чтобы повлиять даже на самых радикальных из нас. Корпорации нанимают фрилансеров, потому что они обладают набором навыков, который в противном случае был бы для них недоступен. Как таковые, корпорации продолжают нанимать и платить больше всего за специализированных магов, даже доходя до того, чтобы мириться с нашей эксцентричностью. Чем меньше корпорация, тем больше они готовы предложить, чтобы не допустить, чтобы маг был переманен конкурентом.

У рождённых в корпорациях совершенно другой путь. Корпоративный контроль начинается в молодом возрасте, а люди специализируются и отслеживаются практически с рождения. Это такая же функция корпоративной семьи, как и самой корпорации. Пробуждение детей означает мгновенное продвижение для родителей. Это переносит их в другой эшелон, и единственная цена — подвергать своих детей строгому корпоративному обучению.

Работа на корпы может означать доступ к ресурсам, которых вы не найдёте больше нигде. Стоимость такого доступа заключается в том, что всё, что вы делаете для корпорации, где-то записывается. Мистер Джонсон, а иногда и их начальство регистрируют даже неофициальные или «черные» задания, чтобы узнать, является ли работник лояльным корпорации.

- Не знаю, сколько корпоративной работы вы выполняете, но тот дрек, которым вы кормите нас здесь, заставляет вас пахнуть как n00b. Ведение файлов на магов корпами больше связано с тем, чтобы иметь компромат на этих людей, чем проверять, надежны ли они. Усин стал непопулярным среди местных вудзен после того, как бегущий поймал их за отправкой команды зачистки на место проведения операции, чтобы собрать достаточно материала для составления образцов.
- Snopes

Каждая корпорация занимает немного другую позицию в отношении того, как они находят и в конечном итоге используют магию. Полезно знать хотя бы самых крупных магических игроков.

УСИН

Усин — это растущая сила, которая заслуживает внимания, но не получает его. Иногда самый недооценённый из Большой Десятки, Усин приобрел известность после того, как ему подарили двести миллионов нюйен и два таинственных магических предмета по завещанию Дункельзана. Главным среди активов Усин в области магии является Минг Солушин, компания по интеграции магических активов. Минг тесно сотрудничает со строительным подразделением Усин, чтобы гарантировать, что любая новая конструкция построена на принципах фэн-шуй. Если ваше поле деятельности — геомантия или погоня за ци, работа с Усин может дать вам возможность отточить мастерство.

МИЦУШИМА

КТМ — мировой лидер в сфере магических товаров. Их Отдел Тауматургических Исследований располагает базой магических данных, которой завидуют ведущие университеты. Пентакль Дистрибьюшн — жемчужина магической империи Мицушимы –второй по величине корпорации в мире. Но им бы хорошо помнить, что только потому, что вы зовётесь императором, ваша корона не в безопасности. В Лондоне Glendower Export Associates пытается потеснить на поле Пентакль Дистрибьюшн, и в этой войне для «солдат» нужно много денег.

АРЕС МАКРОТЕХНОЛОДЖИ

Несмотря на то, что они себя рекламируют, Арес, в первую очередь, военизированная компания. Огнеборцы Ареса считается первой линией защиты СКАШ от духов-насекомых, обнаруживая и уничтожая ульи, прежде чем они станут проблемой. Поиск подозрительных мест расположения ульев, как правило, осуществляется по контракту с командами бегущих в тени, которые лучше понимают, где вероятно может быть размещен улей. Арес не просто пытается вести войну с угрозами на нашем плане. Несколько дочерних компаний Ареса занимаются исследованием того, как наносить удары по угрозам до того, как они дойдут до нас. По настоящему ультрасовременный экстрапланарный анализ проводился в Институте Тауматургии в Квебеке. Арес заключает контракт с некоторыми подразделениями института и их специалистами, имеющими большой опыт изучения метапланов.

- Арес приобрел Институт Тауматургии в Квебеке, когда CatCo рухнул. Но вместо того, чтобы объединить исследовательскую группу с Xerxes Positive Research, Арес держал её на расстоянии по воле самого Дамьяна Найта. Этот шаг оказался разумным. ИТК едва пережил вражеский захват конгломератом компаний через год после его приобретения. Большинство компаний, перечисленных в заявке на поглощение, были косвенно связаны с Фондом Дракона, в том числе МехАнима, Либра Холдингс и Центурион Финансиал, что подтвердило слухи о том, что это предложение было организовано Надей Давьяр.
- Mr. Bonds

АЦТЕХНОЛОДЖИ

Ацтехнолоджи известна своими извращениями, особенно магией крови, которая здесь обычна, и это только вершина айсберга. Например, корпорация очень заинтересована в друидской магии. Ориентированные на землю ритуалы друидизма дадут силу их экспансии в Амазонию, и дадут им защиту в джунглях.

СУИХИНИ МЭДЖИКАЛ МЕХАНИКС

Дракон, владеющий корпорацией, не является чем-то новым, но Рюмё не демонстрирует инстинкты своего народа, основанные на прибыли, когда дело доходит до этой корпорации. Восемьдесят пять процентов корпоративных доходов возвращаются в корпорацию для финансирования магических исследований.

- Остальные пятнадцать процентов отмыты, высушены и отправлены якудза, часто в качестве платы за оказанные услуги. Время от времени глава Суичини финансирует бега в тени против Воров. Недавно я встречался со многими частными подрядчиками, которым платят через подставные компании, которыми владеют Суичини и Якудза, чтобы исследовать Западно-Сибирские равнины.
- Mihoshi Oni

ТРАНСНАЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕРКОРПОРАТИВНЫЙ ПОИСК

Параметры поиска: Лучшие марки магических товаров и услуг
Результаты поиска: Многонациональные результаты перечислены...

АРКАННЫЕ УСЛУГИ

Манадайн
Огнеборцы Ареса
Партнёрство ГермеТех
Услуги Элементалей
Прикладная Магия Центурион
(Ранее - Прикладная Магия Кросс)
Ками Консалтинг
Парашилд
Мистики и Маги
Минг Солюшнс
Риз Аркана
Фарсайт

ПРОИЗВОДИТЕЛИ МАГИЧЕСКИХ ТОВАРОВ

Магические Товары Пирамид
Арканум
МэджикНэт
Пентакл Дистрибьюшн
ТалисПойнт
Манадайн Маньюфэкчуринг

МАГАЗИНЫ ЗНАНИЙ

Иписсумус
МейджВеркс
Пентаклс
Лор Сторс Инк.
Инь и Янь
Пентаграмс

МАГИЧЕСКАЯ ПЕЧАТЬ И ПУБЛИКАЦИИ

Пентакл Пресс
Пентаграм Паблишинг
ЛорНэт
Амброзиус Пабликейшнс
МэджикМайнд

РАБОТА НА ЦЕРКОВЬ

Как только основные религии перестали кричать «Демон!» и держать кресты на лбу заклинателей, они поняли, что магия может быть полезным инструментом вербовки. Религия основана на утверждении, что нужно верить в то, что невозможно увидеть, но при этом она должна учитывать то, что можно увидеть. Этого легче достичь, когда люди, произносящие заклинание, сидят на скамье рядом с вами, молясь тому же Богу.

В этом и заключается проблема. Чтобы по-настоящему овладеть мастерством, особенно на более высоких уровнях посвящения, маг должен осознать, что парадигмы — это просто вековые традиции, которые мы используем, чтобы раскрыть тайны магического мира. Это понимание раскрывает правду о вере, которая часто контрастирует с реалиями Шестого Мира.

Большинство мировых религий основаны на вере в то, что их слово — единственное истинное слово. Существование магии и метапланов предполагает, что может быть больше чем одна доказанная вера. Я могу верить, что кусок каменной стены, отделяющей кухню от жилого пространства, является высшей силой, и молить её о руководстве, но, если нет других, кто разделяет мои убеждения, это не вера. В том смысле, что вера является

общественной верой, даже культ может стать организованной верой. Благодаря этой вере пробуждённые члены церкви могут обрести способность инициировать и развивать свои способности.

- Церковь Саентологии, когда-то признанная модным культом, позволяющим избежать налогов для богатых, приобрела статус веры в конце сороковых годов, когда её члены начали проявлять магические способности и сформировали структуру в рядах церкви. Эта структура теперь контролирует одитинг новых членов, процесс, с помощью которого участники раскрывают своё духовное осознание.
- Elijah

Религия — это и членство, и вера. Религии нуждаются в людях, чтобы процветать, и когда дохристианские религии приобрели внезапную известность после Пробуждения, большая тройка осознала угрозу своему положению. Христианство, иудаизм и ислам объединились на один краткий момент, с единственной целью — заклеймить эти новые религии как неоязычество и осудить их. Неоязычество объединяет множество политеистических текстов, сводя воедино мифы викки, друидизма, асатру, индейских культов и многие других. Совместные усилия были краткими и позволили лишь немного ограничить число последователей, которых большая тройка потеряла из-за более новой (или, с некоторых точек зрения, более старой) веры.

- Намерения, стоящие за осуждением неоязычества, были куда более коварными. Если бы речь шла только о сохранении членства, они бы также поносили индуизм и даосизм. Всё, что я могу сказать, — церкви играют в долгую игру почти так же, как драконы.
- Frosty

Битва за «истинное слово» далека от завершения. Многие верующие ушли в тени, ведь чтобы развить свой талант они должны преследовать свои цели. Обратите внимание на этих потенциальных работодателей:

КАТОЛИЧЕСКАЯ ЦЕРКОВЬ

Сила Ватикана распространяется по всему миру, как солнечные лучи для одних, и как загрязняющий смог для других. У них был потенциал для плавного перехода в волшебный мир, так как структура для принятия магии уже была создана, заложенная Конгрегацией по делам святых. Магические проявления в Пятом Мире считались чудесами или делом дьявола, но они были признаны чем-то существующим в мире. Однако негативные реакции высших должностных лиц церкви на новые метатипы и магию замедлили принятие ими магии в сразу после Пробуждения. Однако «лёд растаял», и сегодня все сообщества, кроме самых консервативных, включают магию в своё религиозное мировоззрение. Они различают магию на хорошую и плохую, основываясь на том, занимаешься ли ты своим ремеслом в служении Церкви и в соответствии с традицией, принятой Церковью. Оставшаяся часть магов не является изгоями; Церковь будет нанимать Пробуждённых независимо от традиций, если у них есть навыки для выполнения необходимой работы.

ИСЛАМ

Путь дитя Аллаха, обнаружившего, что у него есть магический потенциал, может быть крайне трудным. Исламский закон запрещает практиковать магию, но не всё так однозначно. В исламе грань между магом вне закона и глашатаем исламской веры очень тонка; зачастую она сводится к тому, кого вы знаете и насколько вас уважают. Есть и другие лазейки. Множество мусульман, которые считают, что они наделены потенциалом или имеют членов семьи, которые могут быть благословлены, обращаются к *суфиям*. Суфизм считается волей Аллаха и, таким образом, освобождается от запрета на использование магии.

ИНДУИЗМ

Учитывая количество людей в Индии, индуистская вера важна как минимум по размеру. Сторонники индуизма продолжают верить, что они практиковали магию до Пробуждения. Я слышал, что некоторые описывают практику до своего пробуждения, как поворот крана до того, как вода действительно начнет течь в дом. Когда она протекала, то выходила с такой силой, чтобы смыть все сомнения относительно ведических текстов. В частности, *Атхарва-Веда Самхитах* привлекла большое число последователей. В этом ведическом тексте говорится о заклинаниях, чарах и магических формулах религии.

ВЕДЬМОВСТВО

Викка восстановила своё положение в мире после Пробуждения почти так же быстро, как мои собственные традиции коренных американцев. Без молний и грома Великого Танца Призраков Викка могла бы годами оставаться за пределами публичного внимания, постепенно приобретая неформальную структуру, которая превратилась в сеть групп-ковенов. В отличие от большинства крупных религий, в ней не существует центрального организационного органа, который бы определял, что является или не является Виккой, и этот факт позволяет многим группам практиковать различные формы неоязычества под видом Викки.

Принцип «не навреди», присущий этой религии, в значительной степени забыт в искажённом публичном толковании Викки. В основе религии лежит принцип, который исходит от викканского «Реда»: «Не причиняй вреда, и делай, что хочешь». Однако, когда люди думают о Викке, они всё ещё представляют зелёнокожих хэллуинских ведьм. К сожалению, эта давняя традиция воплощает то, как многие видят магию. Многие из викканской веры считают своим долгом изменить такое восприятие.

ВУДУ

Вуду, или Севис Джин, как эта оно известно в большинстве стран Африки, — это не одна религия, а множество

верований сосредоточенных вокруг Ива-йо, совокупности духов, которые, как предполагается, существуют на метапланах. Вуду тесно связан с католицизмом, и часто католические молитвы и ритуалы будут использоваться как часть ритуалов вызова лоа.

Вуду чрезвычайно популярен среди пиратских кланов, которые бродят по Карибской лиге. Даже не практикующие продолжают «практиковать» ритуалы, будь то часть их веры или привычка, перенятая от их родителей.

- Вуду — это образ жизни в Карибской Лиге. Все верят в Вуду, боятся и уважают его. К жрецам Вуду на островах обращаются с почтением, потому что вы не хотите, чтобы один из них бросил немного джуджу на ваше снаряжение, чтобы вы исчезли под волнами.
- Kane

МАГИЯ В ТЕНЯХ

Самый опасный путь, который мы можем выбрать из магии, — это уйти в тени. Вы можете прочитать мои слова и спросить, почему нужно выбрать жизнь в тени, когда существует так много других вариантов. Ответ прост: свобода. И хотя маг зависим от других, даже в тени, там марионеточные нити намного длиннее, что дает нам такую степень контроля над своими действиями, которую корпоративные, академические, религиозные и другие формы ГРЕшной жизни не могут предоставить.

Тени дают пробуждённым величайшую свободу, но это также сопряжено с риском. Главным среди этих рисков является изоляция. Наемный маг или даже академик имеют поддержку группы профессионалов-единомышленников, которые несут определенную ответственность за результат, за который платит заказчик. Те из нас, кто живет в тени, как правило, действуют без ковена или какой-либо другой организации, которая нас поддерживает. Это подвергает нас большему риску работать в одиночку, но это также означает, что мы не обязаны никому, кроме Великого Духа.

Вы можете выжить в тени, если вы знаете правила.

ПРАВИЛО #1: ВАЛИ МАГА ПЕРВЫМ

Первое, что должен понять боевой маг, это то, что он является основной целью в любой боевой ситуации. Поэтому вы должны предпринять шаги, чтобы вас не было так легко распознать. Держа АК-98, вы становитесь бойцом. Стоя там с пустыми руками, вы выглядите как тот, кого стоит валить первым.

- Имеет смысл. Бой — это распознавание переменных и взятие их под контроль. Маг — это неуправляемая переменная. К тому времени, когда вы выясните, на что он способен, битва окончится, и как правило, к этому времени вы уже будете пристегнуты к задней части машины ДокФургона для допроса. Таким образом, вы валите мага сразу, прежде чем он заставит ваш желудок взорваться, и уже после этого разбираетесь с пулями. То же самое относится и к физическим адептам. В ближнем бою он является самой опасной силой в комнате.
- Black Mamba

Страх может быть вашим главным преимуществом. Ваш враг не знает, на что вы способны, поэтому пока вы не «сыграете», вы способны на всё. Этот принцип распространяется на допросы, переговоры и даже социальные условия, в которых люди знают, что вы заклинатель или адепт. Угрозы заклинания обнаружения лжи или магического усиления обаяния часто бывает достаточно, чтобы люди оставались честными.

ПРАВИЛО #2: ЛУЧШЕ ПЕРЕСТРАХОВАТЬСЯ, ЧЕМ БОЯТЬСЯ ЗА СЕБЯ

Когда я обнаружил свои способности, я был наивен. Я следовал за духами, полагая, что они честны в своих намерениях помочь моему обучению. Однажды я столкнулся с духом, который утверждал, что готов научить меня передовым методам. Но что-то не так было в этой встрече. Он был слишком легко готов поделиться тем, что знал. Я отказался от учения и принялся выяснять, откуда взялся этот дух. Я выяснил, что существо было не тем, за что себя выдавало, это был токсичный дух, который уже забрал жизни трёх шаманов.

Мы, заклинатели и адепты, постоянно встречаем сущностей бродящих по магическим царствам. Некоторые из них здесь, чтобы помочь нам понять дар маны. У большинства более тёмные намерения. Не доверяйте никому из тех, кого вы не знаете, если только вы не можете проверить их из источников, которым доверяете.

- Среди старых бегущих ходили истории о существе по имени Тьютор. Никто не знал, что это такое, но они знали, что это проблема. Он никогда не уходил. Я слышал это имя совсем недавно, в прошлом году, связанное с какой-то извращенной магией, исходящей из Чикаго.
- Axis Mund

- Что вы знаете о Закопчённом Зеркале? Я услышал это название в ходе исследования малоизвестного метаплана, связанного с ацтекским богом, Тескатлипокой. Я не уверен, является ли Зеркало артефактом, ритуалом или чем-то еще, но, похоже, это единственный способ получить доступ к знаниям об этом метаплане.
- Ethernaut

- Думай, что спрашиваешь, ома. Это безумные силы, с мотивами и властью далеко за пределами твоего понимания. Связываться с ними не только опасно, но и крайне глупо.
- Frosty

- Я уже большой мальчик, Frosty. Я знаю, что делаю.
- Ethernaut

ПРАВИЛО #3: ЗА ЗНАНИЯ ПЛАТЯТ

Эран Писец говорит нам, что чем сложнее ваша традиция, тем труднее найти кого-то, кто осветит ваш путь. Другая сторона этого принципа — если у вас есть знания для обучения других, кто-то там будет готов заплатить за это. Давайте посмотрим правде в глаза: проблема с тенями в том, что у вас нет тесной связи с университетами или корпорациями. Гарвард не собирается финансировать ваши усилия по приобретению реагентов. Пентакль не собирается передавать вам последние формулы по заклинанию Шар Молний.

Бегущий в тени должен развить мощную сеть контактов, которая позволит ему оставаться на связи с людьми, которые ему нужны, и с людьми, которые в нем нуждаются. Что удивляет меня в бегущих, так это то, как быстро они забывают о своей ценности вне бега. Пробуждённый может работать в разных ролях. Это единственная сфера, где СМИ помогают нашей жизни. Например, ученики боевых искусств тянутся к адептам и готовы платить за уроки от настоящего мастера своего дела. То же самое относится и к шаманам, которые могут в виде добрых мудрецов ходить по домам наёмных рабов, чтобы изгнать злых духов.

- Формулы особенно востребованы у начинающих магов. За создания формул заклинаний и продажи их на чёрном рынке можно получить большое количество нюйен.
- Jimmy No

Существуют уже сформированные сети контактов, если вы можете их найти. Общедоступные хранилища знаний редко предлагают что-то большее, чем простые фетиши, поэтому получить доступ к людям, обладающим реальными знаниями о местной магии, означает найти легального талисмонгера (мне сказали, что часть этой публикации про **Магические сообщества** может содержать полезную информацию о том, как связаться с талисмонгерами). Другим вариантом является сканирование локальной Матрицы. Частные группы пользователей сети забиты людьми, предлагающими услуги. Учетные записи трудно получить, требуя приглашения от кого-то, вроде нашего JackPoint. Членство часто ограничивается лицами, которые приносят пользу группе, будь то через знания, навыки или связи. Если вы не можете наработать свои контакты, чтобы получить доступ к частной пользовательской сети, попробуйте колледжи. Крупные университетские программы используют доступные им сети, которые помогают им понять, что происходит с магией вне сети. Это хорошее место, чтобы найти основные контакты.

ПРАВИЛО #4: ТЫ – ТОВАР

Не в обиду моему хорошему другу Netcat, но заклинатель всегда самый ценный игрок в команде бегущих. Мы используем набор навыков, которые никто в команде не может заменить. Позаботьтесь о себе и получите нюйены, которые вам причитается за работу, особенно если вы считаете, что достойны большего, чем окружающие. Ваши расходы выше, поэтому оплата должна отражать это.

- Это фигня, и ты это знаешь. Хакер тоже, незаменим. Это не просто цифры. Я знаю, что число хакеров превосходит число «Пробуждённых» на тысячу к одному, или на какое-то подобное дерьмо. Трудно найти людей, с которыми вы сможете работать, у которых есть особые навыки, чтобы дополнять других членов вашей команды. Как только вы начнёте «возиться» с оплатой, будут обиды, и это не закончится хорошо.
- Netcat

- Я провел быстрый анализ затрат на обслуживание магов, хакеров и самураев, и цифры оказались примерно равными. Это продолжалось до тех пор пока я не учел усовершенствование оборудования. Стоимость биовэра, кибервэра, и некоторых

ГРУППЫ МАГОВ В СЕТИ

Матрица может быть сокровищницей магических знаний, если вы знаете, где искать. Частные хосты по всему миру являются ключевыми хранилищами информации о местных магических событиях. Эти хосты представляют способ соединиться с другими, практиками или теми, кто имеет дело магией. Они также представляют собой инструмент поиска талантливых новичков магическими сообществами. Хотя большинство этих групп слишком малы, чтобы их упоминать, их стало достаточно много, чтобы получить признание.

МАГИЧЕСКИЙ КАМЕНЬ

Лондон

Магический Камень — это часть более крупного форума, организованного Оксфордским университетом. Всё началось с того, что студенты могли поддерживать контакт с тенями для исследований. Затем она превратилась в информационную сеть, объединяющую талисмонгеров, скупщиков краденого, университетских исследователей, внештатных заклинателей и даже корпоративных контактов. Есть два этапа членства. Первый этап означает, что вы приглашены существующим участником. На данном этапе доступ ограничен форумами и хранилищами данных. После того, как группа администраторов проверила нового участника, этому участнику предоставляется второй этап членства, который дает полный доступ ко всей информации на хосте. Ходят слухи о третьем уровне допуска, который дает высокопоставленным участникам форума доступ к частному хосту.

ГЛАЗ

Конфедерация Американских Штатов

Глаз создавался как агрегатор контента. Хакеры совершали набеги на университетские хранилища данных и помещали информацию в «Глаз» с изменениями, отражающими то, что они знали, и то, что основной поток людей хотел знать. С тех пор он превратился в хранилище файлов обо всех формах магии в Шестом Мире. Единственный способ получить членство – это добавить новые данные в хранилище, либо обновить и дополнить имеющиеся, из «чистых» платных баз данных, или собранных из частных источников.

SE LIGA MACUMBA

Амазония

Родившаяся в фавелах Лига, как известно местным жителям, представляет собой одну часть исследовательской сети и две части контрабандной сети. Лига содержит большой магический черный рынок Амазонии, служа точкой соприкосновения талисгеров, занимающихся контрабандой фауны в стране и даже за её пределами. Сеть постоянно скрывается от властей Амазонии, что делает её доступной только для приглашенных.

ИЗУМРУДНЫЙ ДВОРЕЦ

Сиэтл

В уголке ShadowSEA спрятана главная магическая информационная сеть Сиэтла. Хостом управляет трио заклинателей, и он служит местом, где объединяются академические, корпоративные и частные интересы. Изумрудный Дворец имеет прямую информационную связь с исследованиями Мицушима и МИТиЧ. Тем не менее, главное там — обширная база данных магической группы. Потенциальные пользователи Изумрудного Дворца проходят тщательную проверку данных, прежде чем им предлагается членство. Участники утверждают, что сеть поддерживается краудсорсингом, хотя по-прежнему ходят слухи, что хост финансируется за счет интересов ИМИД.

KOWLOON_MK

Гонконг

Город-крепость известен своей таинственной магией, но в Матрице Kowloon_MK — это место, где вы решаете загадки. Хост известен своей коллекцией информации о магических предметах и местах, особенно данных, касающихся линий дракона. Хост Kowloon_MK специально разработан, чтобы напоминать город-крепость в пространстве Матрицы. Определенные местоположения в пределах хоста накладываются на город-крепость в ДР, что означает, что вам нужно знать, как ориентироваться в самом городе, чтобы ориентироваться в хосте.

видов оружия сопоставима со стоимостью магических фоков. Тем не менее, формулы и санктуарий стоят намного дороже содержания самурая.

Несоответствие между магией и хакерскими технологиями более явна. Как только вы учтёте стоимость покупки и модификации риггерских дронов, вы обнаружите, что быть взломщиком транспортных средств дороже, чем магом.

- Mr. Bonds

- Я придерживаюсь своих слов.
- Man-of-Many-Names

Наша редкость делает нас целями не только с точки зрения боя, но и как добычи. Есть корпорации, которые возьмут вас на работу, просто чтобы посмотреть, на какую магию вы способны. Узнавайте больше о бегах, на которых вы подписываетесь; может случиться так, что кто-то попытается подставить вас, чтобы заполучить вас и вашу магию.

ПРАВИЛО #5: НИКОГДА НЕ УМИРАЙ В ОДИНОЧЕСТВЕ

Шаманы, которых я знаю, являются единственными магами в своих командах. Мы ежемесячно собираемся вместе, чтобы поделиться своими историями, отдать дань уважения нашим тотемам и вспомнить, что мы не одиноки. Магия одинокая профессия. У немногих из нас есть талант, и редко можно увидеть, как несколько магов работают в одной команде бегущих.

Найдите других заклинателей или адептов с этим общим пониманием, которое поможет вам оставаться заземлённым. Вы уже отделены от команды, с которой работаете, потому что они никогда не видят мир так, как вы. Как бы трудно ни было найти человека, которому можно доверять, вдвойне труднее найти человека с навыками, значительно более продвинутыми, чем ваши, до такой степени, что они могут научить вас, даже после более чем полувека магии в нашем мире. Даже если вы не можете найти кого-то достаточно квалифицированного, чтобы помочь вам улучшить своё мастерство, по крайней мере, найдите человека, который понимает, через что вы проходите.

МАГИЯ В МИРЕ

Это были жаркие месяцы, но последняя неделя окупилась. Сильвестр и его команда в погоне за слухами о голубом песке, прошли через пустыню Руб-аль-Хали, прежде чем найти своего рода остатки храма. На глубине около десяти метров, они нашли надписи клинописью и кости предыдущих обитателей.

«Так о чём же это нам говорит?» – спросил Сильвестр, поднося К-рационы к лысеющему карлику за импровизированным столом в руинах.

«Ну, ты прав. Нефритовая планисфера здесь, или по крайней мере, она была принесена сюда этими парнями.» Ржавый махнул в сторону двух мумифицированных останков, сидящим прямо в нишах. «Дакс говорит, что под этой камерой есть ещё одна. Держу пари, что там полно этого голубого песка».

«Хорошая работа». Сильвестр переключился на свой комлинк, «Дакс! Нотингем! Спускайтесь сюда, пора копать».

С помощью указаний Ржавого и радиолокационных снимков Дакса, Сильвестру удалось открыть древнюю дверь к лестнице вниз. Следуя за голубым песком, они спустились, Нотингем шёл впереди с электрическим фонарём. Комната внизу была немного больше, чем верхняя комната, с десятками керамических сосудов, разбросанных по всему этажу. В центре был каменный стол. Свет Нотингема открыл взору шесть нефритовых дисков, в сверкающей пыли.

«Золото?» – спросил Нотингем.

«Ещё лучше», – ответил Сильвестр, погрузив пальцы в пыль. «Орихалк». Он взял один из дисков и развернул его к свету. «Ржавый, тебе известны эти символы?»

Ржавый, просканировав диск своим коммлинком, проверил знаки. «Извини, босс, этого нет в моей библиотеке. Я предполагаю, что, возможно, они происходят от Ор'Зет.

«Ор'Зет? Чушь», – сказал Дакс, исследуя, как и остальные, комнату.

«Чушь или нет, Дакс, проверь это». Нотингем полез в один из сосудов и вытащил что-то выглядящее как человеческий череп с большими собачьими зубами и острыми наростами.

Сильвестр всё ещё стоял за столом с оркалковой пылью, пропуская её сквозь пальцы. Со стороны стола возникла вспышка, и электрические фонари потускнели.

"Какого... ?!" Вскрикнул Ржавый. Больше он ничего не смог сказать, так как клинок вскрыл ему шею. Нотингем и Дакс обернулись, но увидев, кто его зарезал, застыли на месте. Сильвестр держал в руках окровавленный кинжал, и его улыбка и глаза были полны безумия. Нотингем не мог поверить в то, что он видел; когда он очнулся, было уже поздно. Он потянулся к своему пистолету, но до того, как он его коснулся, Сильвестр выстрелил молнией из руки. Нотингем рухнул на землю среди куч голубого песка и осколков керамики. Дакс выстрелил из пистолета, ранив Сильвестра в руку. Это не обеспокоило Сильвестра. Он пристально посмотрел на Дакса, и того поглотило пламя, вспыхнувшее вокруг.

Долгое время была тёмнота, даже после того, как Нотингем пробудился. Он моргнул несколько раз и не увидел никакой разницы между его открытыми или закрытыми глазами.

«Всё ещё жив?» – раздался голос в темноте.

«Кто ты?» – спросил Нотингем. Он достал свой пистолет, борясь с болью, которая пропитала каждую мышцу тела.

Появилось слабое свечение. Он был всё ещё в комнате, где Сильвестр сошел с ума... Тела Дакса и Ржавого были всё ещё там, а стол был пуст, ни нефритовых дисков, ни орихалка. Он не мог видеть источник света, или того, кто вызвал его появление.

«Кто я, не важно», – сказал голос из темноты. «Всего один простой вопрос: хочешь отомстить?»

Нотингем пытался приподняться на одно колено, боль от каждого движения только делала его злее. Когда он смог встать на ноги, тяжело дыша от истощения, то коротко кивнул.

«Хорошо. Следуй моим указаниям, и ты выживешь, чтобы выполнить эту задачу».

Свечение начало двигаться. Нотингем на последних силах последовал за ним из храма к лунному свету. Лагерь исчез, но тёмный силуэт стоял рядом с парой лошадей.

Голос в голове снова заговорил с ним: «Пойдём, Нотингем. Мы отправляемся на запад».

ТОПИКСТАРТЕР: WINTERHAWK

Мы говорим об этом всё время, даже если мы не совсем знаем о чём мы говорим. Когда начался Шестой Мир? Когда магия вернулась в мир. Мы знаем, что это событие произошло, потому что его последствия повсюду, ясно видимы. Драконы, эльфы, дварфы, тролли, орки и другие гуляют среди нас. Адепты пробивают сталь голыми руками. Спелсингеры вызывают огонь и молнию из ниоткуда. И духи нашептывают секреты в наши уши.

Мы знаем, на что способна магия, но всё ещё много разногласий по поводу того, что такое магия. Мы знаем, как магия изменила мир, но мы не знаем, почему она решила вернуться, или как это позволяет Пробуждённым делать то, что они делают. Мы получаем власть от чего-то мистического в глубине души.

Так что, если многое неясно, сколько мы на самом деле знаем об этой силе, которая подпитывает так много интриг, планов, схем и бегущих в тени? Что такое магия и какое место мы определим ей в нашем мире? Давайте посмотрим.

ЗАКОНЫ МАГИИ

Ученые могут спорить о магии весь день, всю ночь и всё оставшееся время, если вы позволите им это. Тем не менее, несмотря на споры и разногласия, есть некоторые вещи, как правило, являющиеся однозначными фактами. Итак, давайте начнем с них.

МАГИЯ ЭТО ЖИЗНЬ

Первое, что должен понять любой изучающий арканы, это то, что магия, которая может быть извлечена из эфира для заклинаний и сил, повсюду вокруг нас, и она имеет связь со всем живым. Это установленный факт, поскольку магию нельзя использовать вне геосферы, и это было дополнительно доказано при создании биосферы на космических станциях, что позволило практиковать там магию. Это сродство используется извращёнными магами через магию крови (подробнее на стр. 89). Сейчас, подумав о жизни на земле, вы можете видеть, что жизнь распределяется неравномерно по всей планете, так же, как и мана. Жизнь очень упорна, так что кое где на планете мана может быть довольно низкой, но очень редко она полностью отсутствует. Места с небольшим количеством волшебства называются *отливами маны*. Некоторые из этих мест столь бедны маной, что их называют *пустотами*. Без маны магию сложно использовать; это может быть даже опасно, как, когда ты начинаешь играть с потоком жизни в таком месте, ты не всегда можешь быть уверен, как будет течь твоя жизненная сила: будет ли это безопасно для вашего тела, или вы получите удар откатом, вызывающий всевозможные странные искажения.

МАГИЯ ВОСПРИИМЧИВА

Мана очень чувствительна к метачеловечности; наши эмоции и дела могут нарушить доступ к магии. Мана может зависеть от широкого спектра событий, начиная с подготовки к разбою или токсичных отходов в смоге. Мана становится «психоактивно» заряженной этими событиями. Этот фоновый заряд позволяет просчитать благоприятность места (подробнее на стр. 30) на астральном плане, и это называется – **аспект**. Если аспект маны имеет некоторый эмоциональный или психологический фон, это называется **доменом**. Соборы и монастыри – домены в аспекте религиозной традиции. Токсичная свалка отходов, как и ожидалось, способствует загрязнению.

Аспектную ману трудно использовать; в некоторых случаях это может полностью отключить пробуждённые силы. Если, конечно, они не **синхронизированы** или **акклиматизированы** (см. стр. 30-31) с аспектом. Маги научились иногда использовать это в своих интересах, подстраивая ману под свою традицию через **геомантию** (см. стр. 145).

МАГИЯ НЕПРЕДСКАЗУЕМА

Мана непредсказуема и динамична, а энергия маны течёт то туда, то сюда. Некоторые отливы маны изменяются со временем, возвращаясь к нормальному состоянию фона, реагируя на начало и окончание каких-либо событий. Другие, более постоянные изменения могут вызвать **всплески** или **шторма маны** в зависимости от различных вещей, таких как перепад фонового заряда на астральном плане. Эта непредсказуемость вызывает физический и астральный хаос, и делает практику высшей магии трудным делом.

МАГИЯ МОГУЩЕСТВЕННА

Да, я знаю, это не воспринимается как шокирующее утверждение. Если вы были в тени хоть какое-то время, вы видели, на что она способна. Это достаточно сильно, призывать существ из далеких мест астрала, превращать людей в животных (или слизь), и навести на цель, находясь за много километров, при условии, что маг может обнаружить её. Есть домены настолько сильные, что неподготовленный маг может потерять сознание от их силы, и есть большие всплески маны, называемые **искажениями маны**, которые являются более мощными, чем даже самый мощный из доменов.

В МАГИИ НЕТ ПРАВИЛ

Это факт, который приводит меня к моим (без)умным коллегам. Они учатся и учатся, изучая непонятные книги и результаты тестов, разбираются в последних формулах, разработанных блестящими и/или безумными чародеями, пытаясь вписать всё в чёткую и единую систему. И тогда они видят явление, или результат, или ещё что-то, что не вписывается в их схему, и всё разваливается.

Самое простое, что нужно сделать, это не быть похожими на них. Не думай, что ты понимаешь магию. Не думай, что магию можно объяснить. Вы можете быть достаточно удачливым, чтобы иметь возможность направлять ману, не сгорев, но не зазнавайтесь. Когда-нибудь магия преподнесёт сюрприз и, встав на дыбы, врежет тебе по яйцам, ты сможешь только надеяться уйти от такой встречи живым.

Несмотря на то, что я только что сказал, существуют ограничения в том, на что способна магия. Она не может быть использована для изменения пространственно-временного континуума, воскрешать мертвых или телепортировать физическое тело из одного места в другое. Навыки не переходят из области в область – магические навыки не могут вызвать духов, а навыки призыва нельзя использовать для наложения чар на предметы. Но за пределами этих областей, я не могу ничего утверждать с полной уверенностью.

ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ НАМИ НАВЯЗАНЫ

Магия, возможно, не желает следовать правилам, но многие металюди, как правило, любят упорядоченные системы, особенно когда они пытаются управлять большими группами людей. Мегакорпорации и нации имеют разнообразные и подробные наборы законов, регулирующих, как магия может быть использована, которые отражают как их стремление к порядку, так и их страх перед тем, что может сделать магия.

В большей части цивилизованного мира, если кого-то убивают заклинанием, на заклинателя автоматически вешается ярлык убийцы, а факт, что вам пришлось потратить время и умственные усилия, чтобы бросить заклинание, заставляет предполагать, что это сделано намеренно. Есть, конечно, возможность самозащиты, но, как правило, только богатые и сильные в состоянии обеспечить себе защиту; бедным и безгрешным гораздо труднее найти укрытие в этих законах.

- А что насчёт заготовок?
- Netcat

- Это немного туманно, но многие юрисдикции относятся к ним так же, как и к заклинаниям. Законодатели считают, что если вы создали опасную заготовку, то вы должны нести ответственность за контроль над нею и последствиями её применения. Если не ты не смог это сделать, что ж тебя посадят на тот же самолёт что и убийцу с заклинанием.
- Haze

Силы адептов — ещё одна сложная область юриспруденции. В отличие от заклинаний, многие способности адепта являются внутренними, так что им нет необходимости в мысленных усилиях для активации. Эти случаи имеют шанс быть классифицированы как непредумышленное убийство, если дела пойдут плохо, но это не всегда так. Тот факт, что некоторые силы адепта, на самом деле, требует активации, часто приводят к тому, что власти, по умолчанию, считают адепта виновным. Другими словами, если они не могут окончательно доказать иное, предполагается, что они действовали с умыслом.

С духами, возможно, ещё сложнее иметь дело. Если вы теряете контроль над своим духом, и он приходит в ярость, в большинстве юрисдикций действия духа считается вашей ответственностью, и поэтому вам будут предъявлены обвинения. Сложность в том, конечно же, чтобы доказать, кто изначально имел контроль над духом.

В некоторых местах, таких как Тир-на-Ног, духи имеют свои права. В некотором смысле это может создать трудности для призывателей, так как злоупотребление духом может быть наказуемо по закону. Хорошая сторона в том, что духи рассматриваются как юридические лица, и, следовательно, они могут нести большую часть ответственности за свои действия, а призыватель сталкивается только с остаточными последствиями.

Начиная с Пробуждения, как мира, так и пробуждённых, стало известно о неприятных магических практиках, требующих человеческих жертв и вызова земных духов, искаженных порчей. К ним относятся магия крови, тёмные и токсичные искусства (которые подробнее обсуждаются на стр. XXX). Эти искусства потенциально столь опасны, что многие организации назначают награды за головы балующихся кровавой и токсичной магией Пробуждённых. Это проблематично, поскольку маги, практикующие тёмные искусства на самом деле ничем не отличаются от обычных, и их трудно опознать. Это иногда приводило к безумию охоты на ведьм, и те, кто практикует некромантию, вероятнее всего, будет первыми жертвами.

Помимо законов об убийствах и подобных преступлениях, часто Пробуждённых заставляют проходить регистрацию. Это делается с двумя целями — следить как за металюдьми, способными принести пользу нации или корпорации, так и за потенциальными нарушителями

спокойствия. Использование магии без соответствующей лицензии обычно привлекает внимание всех законников района, так что будьте готовы осторожно бросить заклинание и быстро уйти.

Наряду с магической практикой, ведение бизнеса в магической области также требует соответствующих лицензий и разрешения. Если вы преподаете магию, продаете реагенты или создаёте магические предметы, то должны сообщить о себе в соответствующую организацию. Некоторые организации заходят дальше, чем другие. ГКА уважают пробудившихся и относятся к их предпринимательской деятельности как к любой другой, в то время как КАШ и СКАШ грузят магическое воздействие в одну лодку с пистолетами и другими опасными вещами, давая ей аналогичные ограничения. По иронии судьбы, контрабанда магических товаров наказываются более в ГКА, чем в КАШ, поскольку ГКА уважает землю и косо смотрят на тех, кто лишает её ресурсов.

Продажа магических предметов незарегистрированным лицам запрещена пробудившимся во многих странах, как и продажа магических предметов без лицензии из-за возможности подделки или опасности предметов.

МАГИЯ В ЗАКЛЮЧЕНИИ

Пробуждённые люди заставляют правоохранительные органы нервничать, так как трудно ограничить кого-то, кто может изменить форму или заставить что-то/кто-то загореться одной силой мысли. Отдел паранормальных расследований Одинокой Звезды совместно с её же уголовным отделом впервые разработали **наручники** и **маски для магов** (см. стр. 217), чтобы держать магов в полубессознательном состоянии без возможности сосредоточится при задержании или заключении в тюрьму на короткое время. Их влияние ограничено, особенно когда дело доходит до неустойчивой маги. Этот факт привел к созданию **Тюрьмы Блэкстоун** (см. стр. 35) и **мистических кандалов/масок/рубашек** (см. стр. 217) для отдела исполнения наказаний Одинокой Звезды. Есть, конечно, ещё один радикальный шаг, который может быть сделан: принудительное выгорание мага через сочетание лекарств и хирургии. Даже смертная казнь гуманнее этого.

Также, в большинстве юрисдикций незаконно предлагать поддельные магические услуги; шарлатаны, использующие пропитанные наркотиками масла и другие уловки, чтобы произвести впечатление магического исцеления, наиболее распространены, особенно среди тех, кто вне закона или безГРЕшных, нуждающихся в такой помощи.

Есть ещё одна область, которая кое где прописана в законе, но это не так серьезно, как остальное. В общем, будьте осторожны, когда вы кого-то астрально просматриваете. В некоторых местах, ориентированных на конфиденциальность, имеются законы против просмотра чьей-либо ауры без разрешения. В других местах нет такого закона, но подобная практика считается грубостью. Так что не забудьте обратить внимание на законы и обычаи, где бы вы ни находились.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Астральные Отмели: Пробуждённые, владеющие астральным зрением, могут переключаться между ним и обычным зрением за Свободное действие вместо Простого.

Астральные Разломы: Обычники теряют свои души в астральных разломах за количество часов, равное значению их Сущности.

Материализованная алчера: Персонажи в такой алчере должны пройти проверку Интуиции + Сила Воли (3) или впасть в Дезориентацию (–2 на все действия) на 10 минут.

Обитатель Порога: Описан на странице 347, ОКП SR5.

Смещающая алчера: Магические конструкты, помещённые на исходной местности, такие как ритуалы заякорения и ускорители заклинаний, разрушаются, когда появляется алчера смещения. Любые заготовки на смещённой местности, снижают свой потенциал до 0.

ПРИМЕРЫ АСТРАЛЬНЫХ РАЗЛОМОВ

УОТЕРГЕЙТСКИЙ РАЗЛОМ, ВАШИНГТОН, ОКРУГ КОЛУМБИЯ

(9 августа 2057 г. – 18 июля 2073 г.)

Являлся самым печально известным из астральных разломов, так как располагался на том самом месте, где был убит великий дракон Дункельзан, в первую ночь своего президентства. Он появился в виде светящейся трещины, в которой не было ничего кроме черноты открытого космоса. К 2061 году из разлома вышло множество новых необычных духов, а также великий дракон Гостволкер. Раскол закрылся после увеличения магических возмущений, созданных с помощью четырех мощных магических артефактов.

ЛИНИИ НАСКА, ПЕРУ

Различные нарисованные линии являются линиями маны (см. стр. XXX) и в 2061 они вспыхнули магической активностью и сработали. Каждый созданный астральный раскол, позволяет пройти сквозь него в один из метапланов. Линии Наска были достаточно стабильными для геомантов, чтобы изучать и пытаться скопировать их.

АСТРАЛЬНАЯ ТОПОГРАФИЯ

При обсуждении природы магии также важно рассмотреть природу астрального плана. Астрал — это сбивающие с толку место для неподготовленных. Жизнь освещает и эмоционально окрашивает сумрачное и призрачное отражение материального мира. При астральной проекции вы не слышите шума физического мира и не можете прочитать написанные слова. Технологические дисплеи и голографические изображения не существует на астральном плане даже в виде теней. Все безжизненные объекты физического мира кажутся скучными и нематериальными тенями в астральной форме, позволяя через себя легко проникать взору. Детали таких объектов (цвет, текстура, запах) почти невозможно различить, слова книги невозможно прочитать, а контекст написанного неразличим, разве что он привязан к какой-либо доступной персонажу эмоции. Всё живое имеет нематериальные ауры, которые, освещающие астральный мир, а эмоции могут окрашивать их. Эмоции могут также окрашивать неживые объекты, если они имеют некоторое значение для металюдей (индивидуально или в целом). В тишине маг может услышать треск и шипение маны втягивающуюся в заклинание, тонкие гармонии или какофонии аспекта маны, как она течет через астральный план.

По крайней мере, так мне кажется. Астральное восприятие — это психическое ощущение поэтому где я вижу и слышу свет и звук, другие могут работать через вкус или осязание. Ваш опыт в астрале очень сильно зависит на того, кто вы есть.

Независимо от индивидуальных различий, астральный план – увлекательное место, наполненное феноменами, достойными внимания.

АСТРАЛЬНЫЕ РАЗЛОМЫ

Места, где барьеры между метапланами истончаются, создавая мост между ними, зовутся астральными разломами. Эти разрывы позволяют пробуждённым и обычникам переходить между метапланами и создавать в них свою астральную проекцию. Непосвящённые маги могут таким образом миновать Обитателя Порога. Не все разломы стабильны, поэтому если разлом закроется, то пробуждённому придётся искать другой путь назад. Обратите внимание, что пробуждённые могут оставаться на метаплане, не беспокоясь, что перестанут существовать. Обычники, тем не менее, связаны с астральным разломом и должны использовать его, чтобы вернуться к своему телу. Если разлом закрывается или из него удаляется тело обычника, то он рискует исчезнуть в забвении через количество часов, равное значению его Сущности.

АСТРАЛЬНЫЕ ОТМЕЛИ

Астральные отмели — это места, где барьер между астральным и физическим пространствами стал тон-

ким, позволяя без усилий использовать его как окно, чтобы воспринимать астральный план. Находясь внутри астральной отмели, пробуждённые воспринимают астрал легче, а обычники могут видеть астральные формы, как будто они имеют астральное восприятие, хотя и не могут касаться "предметов". Через астральную отмель можно с лёгкостью передавать изображение и звук. Обычно астральные отмели представляют собой временные явления, продолжающиеся несколько часов или дней.

АЛЧЕРЫ

«Алчера» означает «время сна» на языке коренных австралийцев аранда. Этот термин был принят пробуждённым сообществом, чтобы назвать необычайно сложные астральные особенности местности, которые иногда появляются на физическом плане. Австралийская легенда гласит, что там побывал великий дух, который создал подобные священные места, существующие в прошлом, настоящем и будущем, которые мы теперь называем астральным планом. Это не астральные образы, ауры или тёмные наваждения, которые можно увидеть в астральном восприятии места, но твердые объекты на астральном плане, которые по тем или иным причинам могут проходить через барьер между астральным и физическим мирами — или исчезнуть из обоих мест в полностью.

Алчера настолько озадачила метафизиков, что с тех пор как они были впервые обнаружены на эту тему были опубликованы более ста работ. Некоторые учёные предпринимают попытки построить собственную алчеру, по теории, именно так драконы могут хранить и скрывать свои телесные оболочки (естественно, нет дракона, подтвердившего это). Конкурентная теория заключается в том, что алчера – это последствие значительного эмоционального исторического события. Теория имеет некую правдоподобность, так как некоторые алчеры были найдены в Чикаго или других местах, связанных с мировой войной. Другая теория заключается в том, что эти явления проявляются через взаимодействие нескольких метапланов, поскольку они пересекаются с физическим миром. Почему они принимают такую форму и как они это делают, всё ещё тайна. При этом, ни одна из этих теорий полностью не объясняет все алчеры, которые были найдены. Однако, ни одна из этих теорий не объясняет все особенности найденных алчер.

На сегодняшний день установлено, что существует три стойкие черты, которые можно распознать в алчере.

ПРОЯВЛЯЮЩАЯСЯ АЛЧЕРА

Они появляются как на астральном, так и на физическом плане, но призрачны на физическом плане и с ними нельзя взаимодействовать. Таким образом, это похоже на способности проявившегося мага. Это призрачные образы, которые могут повторять события, но они не влияют и не реагируют на людей или местность на физическом плане.

ПРИМЕРЫ АСТРАЛЬНЫХ ОТМЕЛЕЙ

НЕБЕСНЫЕ БАШНИ АБЕРДИН И ХУДЖОУ, ГОНГКОНГ

Уникальные по конструкции и размещению, Небесные Башни Усин в Абердине и Фучжоу стояти на пересекающейся линиях маны, что позволило сформировать постоянную астральную отмель, вокруг каждой из них. Отмель Абердина выросла до пяти километров в диаметре, в то время как у Небесной Башни Фучжоу только на два километра.

ТАДЖ-МАХАЛ, ИНДИЯ

В обиталище великого духа — Тадж-Махале, эмоциональный домен также позволяет поддерживать астральную отмель, как многие считают, там можно увидеть своих умерших близких, проходя по залам.

ПРОФЕССИЯ: МЕТАФИЗИК

В то время как термин «метафизик» используется для обозначения тех, кто изучает системы за пределами обычных измерений, на самом деле, в Шестом Мире это имеет более конкретное определение. Это определение теперь включает в себя алхимиков и техников, которые любят возиться с магией и техникой. Метафизики пытаются построить мана-технологию, сочетание технологии с магическими влияниями на основе их понимания свойств магии на физическом плане. Откровенно говоря, законы физики иногда становятся бесполезными, когда магия входит в уравнение. Метафизики пытаются найти некоторые своего рода константы, которые могут быть использованы. Они варьируются от продавцов «запатентованных» вечных двигателей до корпоративных учёных, работающих над редкими экзотическими материалами. Многие метафизики получают свой КНГ в высшей алхимии, чтобы лучше понимать то, что может сделать алхимия, в то время как другие работают над пониманием естественного постоянного и полупостоянного магического явления в попытке воспроизвести его.

ПРИМЕРЫ ПРОЯВЛЯЮЩИЙСЯ АЛЧЕРЫ

СИРС-ТАУЭР, ЧИКАГО, СКАШ

Каждое 10 февраля, в годовщину падения Сирс-тауэр, небоскрёб проявляется на двадцать четыре часа, от появления до исчезновения. Он испускает эфирное сияние, делящее здание видимым всю ночь.

ОСТРОВ СЕВЕРНЫЙ МАНИТУ, СКАШ

Каждый год в августе остров Маниту освещается сотнями эфирных огней в течение нескольких часов. Легенда гласит, что каждый огонь представляет уроженца, который умер в Бобровых войнах. Другие отвергают это объяснение, хотя у них нет хорошей контр-теории, кроме факта о наличии пересечения линий маны.

МАТЕРИАЛИЗОВАННАЯ АЛЧЕРА

Эти уникальные алчеры на самом деле имеют двойственную природу и с ними можно взаимодействовать. Материализованная алчера не может заменить существующую местность или объекты и появляется только в незанятом пространстве. Они часто имеют неестественные физические свойства, перенесенные с астрального плана. Если персонаж застигнут в материализованной алчере, когда она материализуется или дематериализуется, он может быть дезориентирован, что бывает опасно. В большинстве случаев, попадание в материализующуюся алчеру редко смертельно (поскольку алчера оттолкнет живые существо, при материализации), но, если алчера дематериализуется под блуждающим дезориентированным человеком, это может вызвать проблемы, особенно если он был высоко на алчере в момент её исчезновения.

ПРИМЕРЫ МАТЕРИАЛИЗОВАННОЙ АРЧЕРЫ

ВОДОПАД ВИКТОРИЯ

Вода, которая течет по водопаду — это алчера; даже в условиях засухи вода продолжает течь через водопад, но после её падения, вода исчезает.

ФАНТОМНЫЕ ОСТРОВА КАРИБСКОЙ ЛИГИ

Существуют различные острова, которые могут появляться и исчезать в море, вызывая проблемы с навигацией. Эти острова могут быть чем-то большим, чем бесплодные песчаные отмели; у них может быть своя трава и деревья, пресная вода и даже дикие животные. Легенды изобилуют даже более необычными островами, полностью населенными странными существами.

ПРИМЕРЫ СМЕЩАЮЩЕЙ АРЧЕРЫ

ДЕНВЕР

Во время сильного шторма появились огромные плавающие горы, которые в течение нескольких часов смещали вершины различных небоскребов над центром города. Никто не пострадал, просто все были потрясены. ДокФургон включил высокий уровень готовности на протяжении всего происшествия, и, в конце концов, более ста платиновых клиентов были «потеряны в горах».

ГЛУБОКАЯ ЛАКУНА, США

В сочетании с великими двойными землетрясениями, многие километры туннелей появились под городами Сан-Диего и Лос-Анджелес. Некоторые предположили, что это доказательство того, что Г. Уоррен Шуфельт, полтора века назад, был прав насчет жизни под землей, в побеге от апокалипсиса. В то же время, арканоархеологи обнаружили бытовую утварь и, по слухам, останки коренного народа с неизвестной на поверхности культурой.

СМЕЩАЮЩАЯ АЛЧЕРА

Этот вид алчеры работает так же, как материализованная алчера, но она заменяет существующую местность и объекты, вместо того, чтобы просто проявится на поверхности. Эти алчеры имеют тенденцию мешать любой магии на месте. Куда бы предыдущая местность не отправлялась, живые существа не следуют за ней; вместо этого, они смещаются в сторону и дезориентируются, что похоже на эффект материализованной алчеры. Смещение имеет двойственную природу и может взаимодействовать с живыми существами.

СЧЁТЧИК ФОНА

Маги всегда говорят о счётчике фоне, как о влиянии на их моджо. Даже здесь я говорю об изменениях в счетчике фона из-за астральных явлений. Таким образом, чтобы сделать дальнейшие сведения более понятными, мы должны четко определить фоновое значение.

Счётчик фона — это измерение расхождения уровня маны, по сравнению с обычным уровнем маны на территории. Арканные ученые разработали шкалу для измерения силы в этих областях: от −24 до 24, где 0 считается нормальным уровни маны. Отрицательное значение относится к показателям ниже нормы маны, необходимой для магов (то есть — отливы и пустоты). Положительное значение относится к мане, которой сложно управлять, если вы не со-настроены с аспектом (домены и шторма). Независимо от того, положительное или отрицательное число, мы используем абсолютное значение при определении того, как это влияет на пробуждённого, использующего магию.

Счётчик фона влияет на пробуждённого, усложняя вытягивание маны. Мана просто разреженная, словно молочный коктейль, или, в более экстремальных случаях, плотная как желатин. Это само по себе делает её добычу проблемной для заклинателей и адептов, тогда вы имеете дело с опасными аспектами доменов, где сложнее управлять магией, но человек, при правильной со-настройке, может вытягивать ману быстрее. В такой ситуации, магу опасно сталкиваться с противником; хотя столкнуться с магом, имеющим преимущество со-настойки на местный домен, ещё более опасно.

Ещё одна сложная задача и возможность, связанная со счётчиком фона, заключается в том, что астральные сущности могут использовать высокий счётчик фона, чтобы избежать отслеживания или преследования в астральном пространстве. Проблемные области с высоким счётчиком фона влияют на астральное восприятие, это означает, что духи и другие астральные сущности могут спрятаться в этих областях. Преимущество в том, что их будет сложно увидеть; недостаток в том, что, если их заметят, они скорее всего не смогут полноценно использовать свою магическую защиту.

СО-НАСТОЙКА

Акклиматизированные индивиды могут игнорировать счётчик фона, но со-настроенные люди делают один шаг

ПРИМЕРЫ СЧЁТЧИКОВ ФОНА ДОМЕНОВ И ИСКАЖЕНИЙ

РЕЙТИНГ 1-3

Значительное, но краткое, эмоциональное или магическое воздействие, или небольшое, но постоянное духовное или магическое влияние. Примеры включают давнее насильственное преступление или любовную интригу, бар, часто посещаемый пробуждённым (это свидетельствует о постоянном покровителе), небольшая городская церковь или серия дней с превышением нормы загрязнения окружающей среды. Природные кольца, созданные с помощью аспектного манного гриба Hag Bolette, относящиеся к викканским или друидским традициям.

РЕЙТИНГ 4-6

Значительное, но краткое, эмоциональное переживание, разделяемое большой группой людей (более пятидесяти) или постоянное эмоциональное или магическое воздействие в течение нескольких лет. Примеры включают магические университеты, популярные рок-концерты, тюрьмы строгого режима, центры утилизации, алхимические магазины и магазины талисманов. Города, которые имеют сильное загрязнение или места с плотного проживания живущих в нищете людей, также могут порождать этот уровень счётчика фона. Для доменов, связанных с магией, аспект способствует обучению традиции или постижению определенных магических навыков (например, алхимии). Примеры: Теотиуакан (Рейтинг 4), Сеть Великих Кахокийских Курганов (Рейтинг 6), Калифорнийский университет в Лос-Анджелесе и КалТех (Рейтинг 5), МИТиЧ (Рейтинг 4).

РЕЙТИНГ 7-9

Значимые события, которые продолжают повторяться, порождая эмоциональное переживания на протяжении многих лет или десятилетий. Большая часть из великих линий маны и мест силы соответствуют этой категории. Примеры: Гёбекли-Тепе (Рейтинг 8), Геоглифы Наски (Рейтинг 9), египетские пирамиды (Рейтинг 7).

РЕЙТИНГ 10-12

Места, где проходили важные события, если условия, которые привели к ним ещё существуют; места, которые вызывают эмоциональное напряжение на протяжении веков или мощные линии маны. Примеры включают в себя Стоунхендж (Рейтинг 12), линию Сидни Сонга (Рейтинг 11), Арлингтонское кладбище, Сикстинскую капеллу, Нотр-Дам (Рейтинг 10).

РЕЙТИНГ 13-15

Самые сильные линии маны или события, которые имеют эмоциональное или магическое значение для большей части человечества. Примеры включают в себя пять священных гор в Китае, включая Тянь-Шань, где живет великий дракон Лунг (Рейтинг 15), линию Великих Каирнов в Тир-на-Ног (Рейтинг 14), места взрыва в Хиросиме и Нагасаки, нацистские лагеря смерти или центр перевоспитания коренных американцев в Абилине (Рейтинг 13).

РЕЙТИНГ 16-18

Положительный счётчик фона 16 или выше считается искажением маны. Мана в этих областях бурлящая и хаотичная. Эти уровни счётчика фона обычно находятся в верхних слоях атмосферы, но есть и другие странные места, которые имеют искажённое астральное пространство. Предполагается, что эти места имеют сочетание внезапного, душераздирающего, эмоционального события и огромных манипуляций с маной. Примеры включают в себя Освенцим и Тюрьму Блэкстоун (Рейтинг 16), Северные сияния (Рейтинг 18).

вперед. Они способны, полностью подстраиваясь под аспект домена, получая в этой области ману быстрее и в большем количестве. Обычно это происходит скорее случайно, нежели через усилие; то есть вы с большей вероятностью найдёте домен, который соответствует вашей традиции, чем попытаетесь изменить свой образ мысли и практику, чтобы соответствовать домену. Маги могут сменить традицию, так что со-настройка с определенной областью возможна, но это длительный процесс.

АККЛИМАТИЗАЦИЯ

Акклиматизироваться в области с счётчиком фона означает, что домен не влияет на использование магии, но при этом не позволяет извлечь из этого пользу. Например, теотиуаканские маги привыкли к загрязнению, так что это не влияет на их чародейство или, по крайней мере, не влияет на них так, как это повлияет на туриста. То же самое можно сказать и о пробуждённых посетителях в бара или зачарователе в его магазине. Это может занять несколько недель или месяцев, чтобы привыкнуть к воздействию счётчика фона и домен не влиял на его навыки. Обычно вам следует планировать одну неделю воздействия на единицу рейтинга счётчика фона. Хитрость, конечно, в том, что счётчики фона являются переменными, поэтому иногда они меняются прежде чем вы успеваете привыкнуть к нему.

СУТЬ АСПЕКТА МАНЫ

Хотя маги знают, что мана чувствительна, они до сих пор не понимаю, почему она психореактивна. Но не знать, почему это работает, не то же самое, что не знать, как это устроено. Вот несколько вещей, которые, как было замечено, влияют на аспекты маны.

- **Положительные и отрицательные эмоции**: Ненависть, любовь или отчаяние, быстро аспектируют ману, особенно когда очень сильны. Также это одни из самых непостоянных аспектов.
- **Та или иная традиция:** Когда геоманты аспектируют линию маны, она соответствует традиции геоманта. Санктуарии и круги магов, когда они

активны, всегда соответствуют владельцу или традиции владельца. Есть несколько естественно воздействующих предметов, что подстраивают аспект маны под традицию без вмешательства геоманта.

- **Насилие:** Места конфликтов, войн и смерти влияют на эмоции больших групп людей, «скручивая» ману в местности.
- **Духовность:** Многие религиозные места также являются местами силы с маной аспектированной местной верой.
- **Естественная предрасположенность:** Некоторые места просто предрасположены сами по себе к определенным видам магической деятельности. Есть лесные рощи, которые даруют людям определенных традиций спокойствие, необходимое для высшей магии и большей силы, горячие пустыни, которые, кажется, почти самопроизвольно генерируют сильнейших духов огня, и горные пещеры, идеально подходящие для тёмных ритуалов. Найти правильное место для той магии, что вы практикуете, может быть весьма полезным.
- **Загрязнение:** Оно очень распространено по всему миру, и колеблется в зависимости от таких факторов, как погода или корпоративная политика. Сильно загрязнённые районы могут создавать токсичные домены, которые неприятны для всех, кто с ними сталкивается. За исключением токсичных магов, но они сами очень неприятны. Зараженный токсичный домен обычно очень трудно очистить без предварительной очистки на физическом плане.

ПРАВИЛА СЧЁТЧИКА ФОНА

Счётчик фона даёт отрицательный штраф на броски костей равный его рейтингу для всех проверок, как-либо связанных с магией (такие как Чародейство, Призыв и проверок умений связанных с использованием активных сил адепта, таких как, Убийственные Руки или Улучшенные Чувства). Исключение из этого правила: счётчики фона доменов традиций — группа умений или умение могут быть освобождены от штрафа если они соответствуют этой традиции или пройдена акклиматизация с доменом. Существа, имеющие двойственную природу или чисто астральные существа получают отрицательный штраф к броску костей для всех действий, равный силе фона. Исключением является домен со-настроенный к конкретным типам существ или духам.

Время существо вания активных фоков, поддержка заклинаний, ускорение/заякорение заклинаний и ритуалов уменьшается на значение счётчика фона. Если оно уменьшено до 0 или меньше, заклинания проваливаются, обереги и ритуалы рушатся, а фоки деактивируются. Фоки не могут быть активированы под воздействием счётчика фона. Заякоренные ритуалы и ускоренные заклинания, если не исчезли, восстанавливают себя на 1 пункт Мощи в час, до их исходной Мощи. Заготовки, использованные в пределах счётчика фона, сразу снижают эффективность на число равное счётчику фона. Адепты могут использовать Простое действие, чтобы включить или отключить пассивную способность в случаях, когда штрафы от счётчика фона превышают бонусы от их использования.

Счётчик фона затрудняет использование Чувствования, Восприятия Астрала и Астрального Боя. Накладывается штраф на броски костей, связанные с этими умениями. При попытке отслеживать астральную сущность через область, где счётчик фона выше, чем Мощь или рейтинг Магии цели, преследователь теряет астральный след в пределах счётчика фона. Обратите внимание, что существует возможность акклиматизации или со-настройки внутри домена, под счётчик фона. В некоторых доменах нет конкретного и чёткого аспекта для со-настойки, так что Пробуждённый персонаж может только акклиматизироваться к нему, чтобы избежать негативного влияния на свою магию.

АККЛИМАТИЗАЦИЯ

Даёт преимущества качества Родная Земля (см. стр. 80, ОКП SR5). Это качество позволяет персонажам игнорировать счётчик фона на своей территории и учитывать только половинное его значение при временных событиях.

Джеймс живет на краю Пустоши (счётчик фона 1) и имеет качество Родная Земля. Он уже привык к этому фону. Однажды случились массовые беспорядки (что не удивительно для этой местности), в результате чего счётчик фона увеличился до 4 на этот день. Поскольку он находится на своей родной земле, то для него фон уменьшен на 2.

СО-НАСТРОЙКА

Счётчик фона используется как положительный модификатор, но ограничен связью с умением или умениями пробуждённого персонажа со-настроенного на домен. Например, викканский шаман пытается вызвать духа Мощью 4 внутри ведьмовского кольца (Рейтинг 3 со-настроен к викканской традиции) будет обладать пределом Призыва в 7 (4 + 3).

Счётчик фона со значением 12 или больше очень опасен, независимо от того, касается ли это домена или пустоты. Любой, кто проявляет какую-либо магическую или астральную активность (двойственная природа, астральное восприятие, наложение заклинаний, активация сил адепта и т. д.) в пределах воздействия – получает 12 очков Оглушающего урона за каждый ход. Они могут противостоять этому урону с помощью проверки Силы Воли.

АСТРАЛЬНЫЕ ФЕНОМЕНЫ

ОТЛИВЫ МАНЫ

Отливы маны – это места, где поток магических энергий уменьшается, хотя и не так значительно, как в пустотах. Астральные формы и существа с двойственной природой чувствуют себя некомфортно в них, но обычно могут потерпеть какое-то время — они не бегут от них, как от пустот. Отливы маны обычно оцениваются в диапазоне от -1 до -12.

ПУСТОТЫ МАНЫ

Уже несколько поколения наличие маны воспринимается как должное. Многие маги не имеют понятия о том, что такое пустота, если они не делают какую-то глупость, вроде попытки практиковать магию в суборбитальном полете (есть целый трид, предупреждающий пробуждённых об опасностях чего-то подобного). Пустоты настолько лишены маны, что даже если ману искусственно завести туда, она быстро теряет целостность и рассеивается в эфир. Космическое пространство — это одна большая пустота, удалённая от биосферы и эмоционального фона метачеловечества, но из-за загрязнения и безумного использования магии, пустоты также появились на Земле. SOX – общее название для специальной административной зоны Саар-Лотарингия-Люксем бург, которая содержит, возможно, самую большую пустоту на планете, где только около одного процента площади не имеет маны . Там очень мало выживших, а те, кто выжил, страдают из-за сочетания токсичности, магии и радиации, что и создало такую ситуацию в первую очередь. Пустоты обычно оцениваются между –13 и –20. Они могут быть маленькими, площадью от пятьсот квадратных метров (возможно даже меньше, хотя такие трудно обнаружить) до четырёх километров в диаметре.

ПУСТОТНЫЕ СМЕРЧИ

Опаснее пустоты может быть только движущаяся пустота. Пустотные смерчи — это невидимые торнадо, размер которых варьируется от нескольких метров до двух километров в диаметре. Они тихие убийцы сущностей двойственной природы и астральных существ, так как их сути не хватает энергии маны. Астрально появляются дыра, как тёмный, закрученный вихрь, который уменьшает магическую энергию вокруг себя, хотя физически это можно заметить, как искривление воздуха, подобное тому, что наблюдается при вызове астральных духов, но больше. Пустотные смерчи были задокументированы в Ацтлане, СКАШ недалеко от Чикаго и SOX. Они вызваны высоким перепадом маны от сильного загрязнения или согласованным воздействием на ману. Пустотный смерч движется подобно шторму, хотя их трудно предсказать. Метеорологам достаточно трудностей с предсказанием физических смерчей; беспорядки в астрале, где мы не понимаем правил, это ещё большая проблема. Они часто носят временный характер, как средство восстановления баланса магических энергий, но наносят много урона как на физическом, так и астральном планах.

ПРИМЕР ОТЛИВА МАНЫ

ОЗЕРО КАРТЕР, ТИР ТЕЙГИРН

Хотя для широкой публики это и остаётся тайной, окружающая озеро мана начала спадать в 50-х годах. Падение продолжалось пока озеро не превратилось в отлив маны с счётчиком фона -7. Оказалось, что астральные энергии притягиваются к острову на озере, известном как Тесетелинстиа.

ПРОФЕССИЯ: АРКАНОАРХЕОЛОГ

С момента открытия магических предметов, которые существовали до начала Шестого Мира, была необходимость в смелых Пробуждённые ученых, которые смогут найти и проанализировать эти уникальные артефакты. Многие организации, такие как Фонд Атлантиды и Институт Магических Исследований им. Дункельцана хорошо оплачивают услуги арканоархеологов. Иногда они отправляются в самые глубокие дебри мира, а иногда они пробираются в музеи или частные коллекции, где могут храниться артефакты, владельцы которых не осознают потенциал предмета.

ПРИМЕР ПУСТОТЫ

ПУСТОТА КАНТЕНОМ, SOX

Самой большой и, возможно, самой старой из известных пустот остаётся Кантеном. Предполагается, что катастрофа АЭС Кантеном в 08-ом году создала условия, а Пробуждение сделало всё остальное. Нет документальных свидетельств или замеров, позволяющих узнать, выросла ли она до своего сегодняшнего размера сама или есть иные силы, что способствовали расширению пустоты. Мы знаем то, что пустота Катаном составляет примерно шесть километров в диаметре (хотя его граница колеблется, иногда сужаясь, или расширяясь на целых десять километров), сосредоточена над ядерной установкой, не сдвигается и не изменил размер с момента своего обнаружения. Счётчик фона: -20, что довольно серьезно для чего-то постоянного, находящегося не на орбите. Пустотные смерчи, вызванные скорее всего падением боеголовки в 64-ом году, бродят по Кантеном, как маленькие шторма. Они не отходят далеко, так что вероятно, что какое-то астральное/особое явление привлекает их в пустоту.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

ЛИНИИ МАНЫ

Рейтинг линии маны может служить для удвоение набора кубов для заклинаний, чёй эффект сродни линии (то есть заклинания могут быть произнесено с рейтингом х 2). Линии Дракона могут иметь стихийные эффекты огня или воды, Лей-линии могут влиять на настроение (аналогично заклинанию Контроль Эмоций), в то время как Поющие линии могут воздействовать на движение, подобно силе тварей Передвижение (см. стр. 399, ОКП SR5).

Абби Кадабра нашла старый склад вдоль лей-линии (рейтинг 2), соединяющей склад с её любимым храмом. Очищая склад от мусора, она обнаружила, что другие скваттеры были подсознательно вынуждены делать то же самое (как будто под воздействием заклинания Дух Толп ы Мощью 2 с набором кубиков 4).

ОБЛАКО МАЙИ

Рейтинг облака применяется в качестве модификатора набора кубиков для проверок Проницательности внутри облака и через него, а также добавляется в виде модификатора шума для дальности сигнала и устройств.

ПУСТОТНЫЙ СМЕРЧ

Пустотные смерчи оказывают негативное влияние на реагенты. После прохождения через территорию, возьмите значение счётчика фона как число недель, требуемых для восстановления исходного фона территории (см. стр. 347, ОКП SR5). Отсутствие маны в пустотных смерчах, влияет на препараты, ускоряя потерю их эффективности. Пока препарат находится в пустотном смерче, его эффективность уменьшается на 1 каждые полчаса вместо каждого часа (при фиксации каждые 6 часов вместо каждого дня).

Пустотный смерч не длится более 24 часов. Каждые 2 часа сила пустотного смерча падает на 1. Когда его сила ниже 4, он перестаёт двигаться и рассеивается отливом маны. Такой отлив маны — временное явление, мана возвращается к обычному уровню с той же скоростью.

ШТОРМА МАНЫ

Физическая область, на которую воздействует шторм маны, составляет (Рейтинг) квадратных километров. Этот шторм, выходя за 100-метровый периметр, провоцирует естественные погодные явления (дождь, ветер, град и т. д.), возникающие в результате атмосферных нарушений, вызванных манифестацией шторма в реальность. Шторм маны может перемещаться со случайной скоростью, вплоть до своего рейтинга в км/час. Затухает он со скоростью 1 очко рейтинга в час, по мере рассеивания маны в геосфере. Шторм маны может создать количество эффектов заклинаний, равное его рейтингу, каждые десять минут. Относитесь к стихийным и иллюзорным эффектам, как заклинаниям (выбранным из непрямых боевых или иллюзорных заклинаний) с проверкой чародейства рейтингом х 2 [Рейтинг]. Любое заклинание, требующее поддержки, может продолжаться бесконечно, до тех пор, пока буря длится, но шторм может поддержать только количество заклинаний, равное своему рейтингу. Качество Родная Земля не влияет на шторма маны.

После прохождения шторма, счётчик фона шторма добавлен в качестве положительного модификатора к проверкам, связанным с охотой за реагентами (см. стр. 347, ОКП SR5). Эти реагенты стабильны только в течение двух часов после прохождения шторма маны; после этого мана рассеивается в эфире, а любые несобранные реагенты теряют свои свойства.

Когда маг произносит заклинание в шторме маны, сделайте бросок кубика и посмотрите таблицу маны, чтобы определить дополнительные эффекты заклинания.

ТАБЛИЦА ВОЛНЕНИЙ МАНЫ

1К6	ЭФФЕКТ
1	Истощение становится физическим. Мощь не изменяется
2	Уменьшение Мощи на 1к6
3	Без изменений
4	С данным заклинанием/призывом нельзя использовать реагенты (при использовании реагентов выделяется волшебный дым, а сами реагенты становятся непригодными для повторного использования); Мощь не изменяется
5	Увеличение Мощи на 1к6
6	Метка ведьмы*

**Метка Ведьмы: Заклинание или Призыв не происходит. Вместо этого случается что-то абсолютно неожиданное. Вода может загореться синим пламенем, могут появиться духи Дикой Охоты или с неба могут посыпаться лягушки . Мастеру игры рекомендуется быть креативным. Игрок может потратить пункт Грани для того, чтобы Метка Ведьмы не влияла на него негативно (этот шаг не делает влияние полезным).*

Те пустотные смерчи, которые удалось изучить, имели счётчик фона между -7 и -12. Астрально они обладают формой торнадо, высота которого близка к значению счётчика фона смерча в километрах.

ИСКАЖЕНИЯ МАНЫ

Искажения маны это места, где мана бурлит и ведет себя хаотично. Деформация маны не может быть учтена и, следовательно, к ней нельзя со-настроиться или аккли-матизироваться. Деформации маны могут порождать шторма маны в окружающем астральном плане. Обычно это проявляется на границе геосферы, где буйство гасится пустотой. Есть два известных места на земле, в которых существует долговременное искажение маны. Ни одно из них не было понято до конца, хотя есть много теорий. Как и в пустотах маны, в искажениях пробуждённые страдают от его неконтролируемой силы, если имеют хоть какую-нибудь связ ь с астральным планом. К тому же, если вы будете достаточно безрассудным, чтобы

попытаться использовать магию в пределах искажения маны, вы будете страдать от воздействия всплесков маны (см. стр. XXX), которые является опасными для жизни. Искажения маны обладают рейтингом от –16 до –20.

ЛИНИИ МАНЫ

Священные линии, сказочные тропы, линии драконов, линии духа, пути снов, лей- и энергетические линии — всё разные названия для того, что мы универсально определили, как линии маны. Линии маны, это концентрации маны, которые текут через астральный ландшафт, подобно рекам. Их проявление может быть очень разнообразным, например, в виде черной трещины, пронизывающий городской пейзаж в призме лучей света или в виде мерцающей реки. Линии манны достаточно долго изучались, так что были разработаны процедуры для их контроля и подстройки к конкретной традиции, через ритуальную магию (обсуждается на стр. 124). Рейтинги маны может варьироваться от 1 до 15. В то время как все линии маны считаются одинаковыми, есть три подтипа, которые создают дополнительные эффекты.

ТИП Д: ЛИНИИ ДРАКОНА

Эти линии маны относятся к географическим энергиям, в том числе тектоническим разломам, вулканическим горячим источникам, рекам и озерам. Особенности местности, которые соединяют огонь с водой, такие как Инь и Янь, более благоприятны для размещения этих линий. Поток линии дракона влияют на здоровье растений и животных; сильные линии дракона могут даже очищать загрязнённые реки. Линии Дракона являются наиболее распространенным типом линий лей, а также наиболее опасны в использовании. Когда течение маны нарушено, они могут вызывать землетрясения и даже изменять русла рек.

ТИП Л: ЛЕЙ-ЛИНИИ

Эти линии маны имеют тенденцию быть архаичными следами, соединяющими искусственные или нечеловеческие конструкции. Эти линии манны проходят через местность более прямолинейно, чем линии дракона, и часто они идут вдоль торговых путей. Поток лей-линий влияет или находится под влиянием цивилизации и метачеловечества. На этих линиях люди пытаться использовать *фэн-шуй*, чтобы получить вдохновение, удачу или здоровье. За эти линии маны сражаются корпорации, пытающиеся подстроить их под свои потребности и получить таким образом преимущество над конкурентами. Путешествие вдоль линии, которая помогает вам двигаться быстрее, в то же время замедляя кого-либо ещё, является бесспорным преимуществом. Проблема в том, что выгода настолько очевидна, что корпы имеют стимул усердно работать, чтобы удержать любого из своих конкурентов от влияния на эти линии.

ПРИМЕР ИСКАЖЕНИЯ МАНЫ

ТЮРЬМА БЛЭКСТОУН, СИУ

Построенная в 2035 году в эпицентре особенно мощного искажения маны, эта тюрьма является домом для многих опасных пробуждённых.

Искажение маны занимает чуть более одного километра в диаметре и является идеальным сдерживающим фактором от побега. Тюрьма содержит круги очищения (см. стр. 131), чтобы сохранить костяк охраны в безопасности. Рабочие регулярно меняются, так как долгосрочные психологические эффекты влияют даже на обычников. Некоторые арканоархеологи считают, что в пределах местного месторождения находятся останки сущности, которые, возможно, и вызвали это искажение, но ничего конкретного пока найдено не было.

ПРИМЕРЫ ЛИНИЙ МАНЫ ПО ТИПАМ

ТИП Д

Ледяное поле Хардинг (Мощь 4)
Гора Тай Шань (Мощь 15)
Река Ямуна (Джамуна) (Мощь 6)

ТИП Л

Сеть Больших Курганов Кахокии (Мощь 6)
Кхапак-Ньян (Мощь 10)
Великая Линия Каирнов (Мощь 11)

ТИП П

Геоглифы Наски (Мощь 9)
Дороги Шлиге (Мощь 10)
Путь Радужного Змея (Мощь 8)

ТИП П: ПОЮЩИЕ ЛИНИИ

Эти линии маны являются искусственными, где кто-то ограничил или протянул поток маны на определенном пути. Они распространены в основном на австралийском континенте и имеет схожие черты, связанные как с линиями дракона, так и с лей-линиями. Они больше всего известны в связи с путешествиями и навигацией через физический план или как путеводитель по астральным локациям. Люди с большой ловкостью используют поющие линии для перемещения, такого как марафонский бег, занимающий меньше двух часов. Однако будьте осторожны – возможность пользоваться их силой сопряжена с риском из-за особенностей построения поющих линий: они не очень хорошо держат ману, и часто порождают шторма маны (см. стр. 34).

ЭФФЕКТЫ ША И ШЭН

Мана течет постоянно и плавно по линиям маны, как по реке, когда есть баланс, уравновешенная гармония положительных и отрицательных энергий. Линии маны в состоянии справиться с некоторым дисбалансом, путём распределения энергии по длине линии. Когда баланс слишком далеко отклонился в отрицательную энергию, линия маны блокируется тем, что известно, как эффект ша. **Эффект ша** вызывает отлив маны (см. стр. 33) в конкретной области, который может иметь каскадный эффект вдоль линии маны. Геоманты научились ритуально копировать эффект ша (см. стр. 132 для более подробной информации о ритуале), как часть их усилий, направленных на то, чтобы ни один конкурент не выиграл от лей-линий.

С другой стороны монеты **эффект шэн**, который является локальным увеличением энергии маны, также известной как всплеск манны. Всплески маны могут привести к штормам маны, когда они выходят за границы линии маны. Эффект шэн проявляется при неконтролируемом или неестественном накоплении энергии на линии.

ШТОРМА МАНЫ

Шторма маны — это жестокие и непредсказуемые нарушения магической энергии. Они движутся через физический и астральный план, казалось бы, случайным образом, оставляя магические разрушения и хаос на своём пути. Они происходят в местах с уровнем маны выше нормы (со счётчиком фона 4 или выше, или -4 или ниже). Они срабатывают, когда мана поднимается из мест с более высоким уровнем маны. Астрально шторм выглядит как мерцающее закрученное облако, а физически он приобретает характеристики домена, из которого шторм вырос, это означает, что он может выглядеть как грозовые тучи, песчаные бури, или торнадо. Площадь, покрываемая штормом маны, варьируется от километра до нескольких километров. Более общей характеристикой штормов маны является спонтанные проявление элементных энергий. Физические бури, окружающие шторма маны могут быть свирепыми и довольно опасными. Следующая, чуть менее распространенная черта — иллюзорные эффекты. Самые известные из таких штормов манны – это Облако Майи, часто штормы встречаются в округе Сиднея, Австралия и Дейнанн Дрейел. Штормы маны, как правило, быстрые и сильные, но длятся всего несколько часов до того, как рассеяться.

Шторма маны появляются как на астральном, так и на физическом плане. Они могут генерировать подобные заклинаниям явления, в виде спонтанных стихийных и иллюзорных эффектов. Характеристики шторма маны основаны на домене, из которого он родился, его силе и аспекте. Это означает, что домен с аспектом гнева от бунта, может породить шторм маны, который вызывает гнев в любом, кто в него попал, а также генерирует эффект фантомных бунтовщиков во время шторма.

Совет для тех, кто задумывается о колдунстве во время шторма маны: проваливай. Заклинания или призывы, выполняемые в шторме маны, не только пострадают от воздействия маны, но они могут вообще не сработать, или эффект может быть полностью отличными от изначально задуманного. Точно так же призванные духи также могут быть сильнее или слабее чем предполагалось, или даже другого типа. Заготовки защищены от штормов манны, пока они не сработают, и в этом случае они затронуты, так же, как заклинания.

Вы очень мало можете сделать, чтобы шторм маны работал на вас. Вы не можете быть акклиматизированы или подстроены под счётчик фона

ПРИМЕРЫ ШТОРМОВ МАНЫ

ДЕЙНАН ДРЕЙЕЛ

Дейнанн Дрейел, или «Постоянные шторма», являются сильнейшими штормами, подобных тем, что бушуют вокруг Тир-на-Ног. Три из них постоянно кружатся у побережья. Первый существует вокруг десятикилометровой прибрежной зоны возле Моста Гигантов в графстве Антрим. Второй проходит вдоль северного берега Залива Дингл, третий расположен вдоль южной береговой линии Залива Донегол. Шторма могут сдвинуться на несколько километров или измениться в размерах, но они никогда не исчезают. Эти штормы были первыми, которые я изучал много лет назад. Хотя их можно считать штормами маны, в них есть некоторые уникальные свойства, которые я не видел в других местах. Во-первых, как я уже говорил, они постоянные шторма; миниатюрное проявление кружащихся облаков, дождя и молний, которые могут варьироваться от одного до десятка километров в размерах. Вторая уникальная особенность – магический домен не столь хаотичен, как у обычного шторма маны. Это более отражено в их природе, которая более опасна, если вы не понимаете, где потоки энергии. Как пример, можно взять стрельбу лазером в диско-шар, состоящий из зеркал и стекла. Вы не знаете, куда попадёт луч лазера. Итак, представьте, как бросаете огненный шар через Дейнанн Дрейнел; он может не поразить намеченную цель, если он вообще формируется. К тому же, и это, в-третьих, в основе каждого шторма лежит мощная паутина энергий.

Учитывая природную опасность для магии во время шторма маны, кто-то мог бы подумать, что маги должны избегать затронутых штормом локаций. Но есть одна группа, Друидский Орден Солнца и Луны, который регулярно устраивает ритуалы, чтобы использовать шторм маны в своих целях. Одним из таких ритуалов является формирование астральных ворот на Северные Острова.

Дейнанн Дрейел — это особые версии мановых бурь, постоянные комбинации маны и физических штормов, подходящих для друидской традиции. Рейтинг этих штормов колеблется между 8 и 12. У них есть все качества нормальных штормов маны, но они не рассеиваются ниже Мощи 8, и при этом не покидают своего относительного физического положения.

ОБЛАКО МАЙИ

Облако майя было одним из первой, если не самой первой великой магическим тайной, появившийся в Шестом Мире. Оно, возможно, проявилось до пробуждения, но магия была плохо понимаема на тот момент. С марта по октябрь 2011 года начались необъяснимые нарушения в работе электронного оборудования и связи, наряду со слухами о странных вещах, появляющихся и исчезающих как призраки, и геологических изменениях, которые формировались в течение нескольких дней, а не десятилетий. В конце концов в середине октября 2011, когда китайские военные сконцентрировались в Тибете, проклюнулось влияние астрала — громадная белая стена окутала Тибетское плато. Прямо перед армейскими рядами. Это был купол толщиной от семидесяти-пяти до ста километров, прощанью более двух с половиной миллионов километров и высотой более трёх тысяч километров. Его имя, Майя, приходит от санскритского слова, означающего «иллюзия». Майя — это природа мира, которую мы можем видеть, но просветление лежит за пределами майи.

Облако Майи имеет рейтинг от 14 до 16 и является аспектом магии уникальной для определенных артефактов. Облако Майи постоянно генерирует элементы льда, молнии и снега, делая внешнюю область опасной для путешествия. Облако покрывает целые горы, что делает его опасным для всех полётов, кроме суборбитальных.

шторма маны, поскольку он слишком изменчив по своей природе.

Шторма маны могут оказать положительное влияние на наличие реагентов, что облегчает их поиск. Слухи о шторме маны быстро распространяются по магическому сообществу, и приличное количество зачарователей прибывает на территорию, когда шторм проходит. Конкуренция между ними может стать жёсткой, поэтому, если вы путешествуете в такой области, будьте осторожны, чтобы не попасть под перекрёстный огонь одной из их размолвок.

МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ

«Не доставай книгу».

Куаха отмахнулась от Лиран и открыла красную книгу. От её обложки оторвался очередной маленький кусочек.

Лиран подошла к невзрачному деревянному столу. «Закрой её! Закрой сейчас же! Она нам не нужна».

Но Куаха уже склонилась над книгой, пристально вглядываясь в неё и листая страницы быстрее, чем могла их читать. Она бормотала, и с каждой перевернутой страницей объём и скорость её речи увеличивались.

«Это случалось и раньше... я в этом уверена... будь сейчас другое время, обвинила бы в этом вампиров... не вампиры, они так себя не ведут... может Заражённые тут вообще ни при чём?»

Лиран покачала головой. «Ты же в курсе, что рядом с тобой есть окно? Знаешь, что за этим окном целый мир? Он там, сидит, ждёт, когда ты на него посмотришь. Он может рассказать тебе намного больше, чем какая-то разваливающаяся книга».

«Ммм... хм... может... токсичные маги... хотя нет, не их метод...» Страницы мелькали всё быстрее и быстрее.

Лиран закатила глаза и переключилась на астральное восприятие. Реальный мир потемнел, а вокруг него появилось цветное свечение, подобное тому, которое видишь, смотря на яркий свет с закрытыми глазами.

Сперва она осмотрела кровать грубой однокомнатной лачуги. Возле неё явно, почти непреодолимо, ощущались боль и горе, хотя женщины, вызвавшей их в Ацтлан, там уже не было. Грусть постепенно сгущалась, у самых ног собираясь в лужеподобную ауру. Но Лиран не позволяла себе отвлечься, даже на нечто столь непреодолимое. Ей пришлось взглянуть за пределы общей ауры помещения, выискивая что-то другое, малейшую разницу...

Наконец-то. Она увидела его. Тонкий след, подпись которого Лиран видела впервые. Она понятия не имела, что за существо оставило его, но вглядываясь в след, она могла распознать некоторые эмоции. Существо испытывало... насыщение? Удовлетворение?

На некоторое время шуршание страниц прекратилось, а бормотание Куахи стало более связным.

«Признаки вторжения отсутствуют, отсюда можно предположить, что это был дух. Но Учение Палаццо об Астральных Угрозах предполагает, что духи, предоставленные сами себе, предпочитают астральные атаки физическим, поскольку они соответствуют их сущности. Это не говорит о невозможности такого нападения, но нам лучше поискать альтернативное объяснение».

Осмотр помещения не дал Лиран достаточно информации, ей нужно было выйти наружу. Выйдя из парадной двери, она отсчитала около десяти метров между собой и хижиной, затем повернулась лицом ко входу. Ни на что не глядя и никак не исследуя своё окружение, Лиран расфокусировала свой взгляд, и ждала, пока окружение не заговорит с ней. Земля могла рассказать всю историю. Ей лишь нужно было прислушаться.

Это заняло некоторое время, поскольку Лиран слышала голос Куахи. Когда она отвлеклась от голоса своей подруги, стало лучше. Ауры стали более яркими, и она начала понимать. Перед ней был след. След, ведущий от потребности к удовлетворению. След, никогда не касавшийся земли. След, который...

«Не стоит ограничиваться формой метачеловека», – сказала Куаха. «Рассмотрим всё многообразие форм разумных существ. Каким ещё способом можно было попасть внутрь?»

Внутри хижины в голове Куахи сложился пазл. Снаружи Лиран улыбнулась и сложила вместе пальцы. Она побежала к дому и коснулась двери, как раз в тот момент когда из неё вышла Куаха.

«Оно было живым, материальным, летающим...», – сказала Куаха.

«...и проникло через дымоход», – продолжила Лиран, улыбнувшись. «Видишь? Я же говорила, что книга нам не нужна».

Куаха улыбнулась в ответ, хоть и немного жёстко. «Никто и не говорил, что мы должны двигаться к цели одним и тем же путём».

Лиран улыбнулась ещё шире. «Наконец-то ты заговорила как шаман».

КОСТИ ТОГО, ВО ЧТО ВЫ ВЕРИТЕ

ТОПИКСТАРТЕР: JIMMY NO

Среди нас есть и всегда будут хладнокровные эмпирики. Они скажут вам, что существует и чего нет, и они скажу вам об этом в четких терминах. Они применяют этот способ мышления к магии, полагая, что её можно изучить, измерить, учитывать те же закономерности, что и в физике, биологии и других науках. Магия была досадно хаотичной, когда она вернулась, казалось бы, из ниоткуда, ворвавшись в мир, изменив каждый его уголок и делая то, что мы не смогли объяснить. По крайней мере, не вначале. Затем пришли эмпирики, изучили магию, чтобы иметь возможность делать прогнозы о том, как она работает и разработали формулы, которые заставят магию работать так, как они сказали. Они построили модели и модели держались. Казалось бы, в очередной раз, эмпирики праздновали триумф.

Или, возможно, они царствовали так же, как в двадцатом веке, прямо перед тем, как начала развиваться квантовая физика, показывая им, что их предсказания имеют свои пределы, и, если бы они копали достаточно глубоко, они бы быстро нашли аспекты физики, которые не работали в соответствии с их моделями. Потому что это то, что случилось с магией. Модели, в исследование которых людьми было вложено так много работы были не везде применимы. Формула, сконструированная герметическим магом, хорошо работает и для других герметистов, а также нескольких похожих традиций, таких как каббализм, усин или зороастризм. Перенесите её в другие традиции и правила перестают работать. И дело не в том, что магия не работает, а том, что магу иногда нужно немного больше времени, чтобы понять, как это применить. Понимание формулы из другой традиции иногда похоже на чтение иностранного языка. Иногда это ещё хуже — это всё равно что пытаться настроить разум на какой-то инопланетный способ мышления, какой-то способ взгляда на мир, который просто не твой. А ещё есть проблема санктуария. Если санктуарий не настроен на вашу традицию, он просто не будет работать для вас. Он был сформирован из той же маны, которую вы используете для рисования мощью в воздухе, но дизайн строения делает его недоступным для вас.

Этим вопросом теоретики от магии занимались в течение многих лет. Основы этого просты для понимания. Люди регулярно интерпретируют мир через собственные предубеждения и ранее существовавшие договоренности. Так что, если вы выросли, на рассказах, скажем, о религиозном духовенстве, которое имеет особые целительные силы или на слухах о людях по соседству, которые использовали специальные редкие растения и другие ингредиенты, чтобы произносить сказочные заклинания, тогда это ваше естественное понимание магии, позволяющее попасть в эту систему. А убеждения дают людям уверенность. Если вы действуете в рамках системы, которую вы понимаете, делая вещи, в которых вы твердо уверены, что это сработают, у вас это сработает. У вас больше шансов действовать быстро и решительно, не навредив себе сомнениями.

Это всё хорошо и полезно, но нерешенный вопрос таков: Почему магия изменчива? У нас могут быть разные восприятия, мы можем испытывать недостаток уверенности или быть смелыми, но почему мана реагирует по-другому? Наука не так работает. Ты можешь верить, что Земля плоская, если хочешь, но это не значит, что плывя на лодке, ты когда-нибудь доберешься до края света и упадешь вниз. Земля не меняет свою форму в ответ на ваши убеждения. Так что с магией?

В великой традиции университетских исследований, если вы задайте этот вопрос двадцати профессорам, вы получите двадцать разных ответов. И как минимум десять из них будут настолько запутанными, что ты уйдешь до того, как академики закончат излагать их. Я быстро рассмотрю теории, прежде чем сказать вам [спойлер], почему ни одна из их не имеет значения.

Вот некоторые из популярных теорий, которые вы узнаете там:

- **Теория невидимых существ:** Согласно ей, во-первых, на ману сильно влияют невидимые существа в мире. Это могут быть духи, божества природы или другие незримые силы. Это может даже Богом, с большой буквы Б. Кто бы это ни был, существо реагирует на вашу веру и дарует вам возможность создавать магию. Здесь есть проблема с тем фактом, что есть маги без веры в высшую власть и не признающие связей с какими-либо духами, которым всё же удается использовать ману, но мы отложим это на потом.

» Основной ответ на ваш вопрос заключается в том, что есть

разные способы получения доступа к магии, но верность «истинному» пути — то есть тому, который включает в себя ваше любимое божество или духа покровителя — лучший и наиболее чистый способ творить магию, не загрязняющий твою душу так сильно, как это делают другие формы магии.

- Goat Foot

- **Теория о связи мозга и маны:** Неврологи знают, что при вере, любой вере, будь то вера в божество, вера в науку или вера в то, что Джонсон действительно заплатит то, что обещал, «загораются» определенные участки мозга. Мы также знаем, что мана связана с жизнью и реагирует на её. Эта теория утверждает, что, когда вера «зажигает» части мозга, это делает его более живым, что формирует определенные виды маны, реагирующие на эту деятельность, облегчая вам магическую работу. Это логичная и достаточно элегантная теория, хотя никто никогда не подтверждал существование разных видов маны.
- **Теория гармонической ауры:** Эта теория не слишком отличается от предыдущей, хотя и берет немного другой курс. Любой, кто умеет видеть ауру человека, может сказать вам, что эмоции играют сильную роль в формировании вашей ауры. Когда мы имеем чёткое убеждение, оно имеет склонность вызывать сильное эмоциональный отклик в нас, который участвует в формировании нашей ауры. Согласно этой теории, цвет и форма вашей ауры позволяет ей легче взаимодействовать с различными видами маны, а сила вашей веры формирует канал маны, по которому она течёт к нам. Опять же, всё звучит логично и правильно, но фактических доказательств, подтверждающих это, на самом деле нет.
- **Теория эффекта плацебо:** Вы знали, что она будет в списке, верно? Если верить некоторым, то магические традиции работают только потому, что люди с рождения верят, что они должны работать. Мы думаем, что Вселенная должна быть такой, поэтому мы живем и ведем себя так, будто она таковой и является. И вот, мы получаем самореализующееся пророчество. Я не думаю, что это может адекватно объяснить истинное разнообразие магических проявлений, которые я видел, но, опять же, человеческий разум – удивительно мощная машина веры.

- У этой последней теории могут быть слабые места, но я думаю, что в общих чертах она довольно точна. В частности, я видел, как люди кардинально меняют традиции и атрибуты магических ритуалов, не получая почти никакой разницы в результате, но при этом утверждают, что чувствуют себя полностью по-другому. Разум говорит тебе чувствовать себя иначе, пытаясь обосновать собственные решения, тем самым внушая, что твоя вера на что-то влияет. Даже если это не так.
- Winterhawk

- Я понимаю привлекательность простых, элегантных теорий, но простота и элегантность не говорят о правдивости. Магия огромна, запутанна и сложна. Её не представить в виде простых вещей. Это и всё, и ничего, и нечто среднее. Нам стоит принять её удивительную сложность, а не пытаться упростить её понимание.
- Man-of-Many-Names

Итак, это были основные теории. Верю ли я в какую-нибудь из них? Мне всё равно. И вот почему.

У меня есть коммлинк, Трансис Авалон, и мне он нравится. Он даёт мне информацию, триды, музыку, звонки и всё, что я хочу когда я этого хочу. Это очень удобно. Я могу организовать функции, которые мне нужны, так, чтобы они были легко доступны, а функции, которые меня не интересуют, убрать подальше. Передовой ОДР — это индивидуальный дружественный дизайн, в стилистике тринадцатого века Шангшу. Когда у он барахлит — немного падает скорость или случаются сбои — обычно я могу вернуть его в рабочее состояние, запустив нужную утилиту и выполнив несколько простых трюков, которым я научился за годы пользования им. После того, как я это сделаю, он снова станет мощным электронным зверем, которого я знаю и люблю.

Дело в том, что пока я знаю, как работает коммлинк, я не обязан знать, как он *устроен*. Я знаю некоторые основные принципы работы оптических устройств и двоичных кодов, но как только речь заходит о более высоком уровне, об описании того, как сырой двоичный код переводится в программу и затем превращается в объекты, которые я вижу и с которыми взаимодействую — это для меня полная загадка. Если что-то сломается на базовом уровне коммлинка, то я никак не смогу это исправить. Но пока этот уровень работает нормально, я становлюсь всемогущим.

То же самое и с магией. Я могу не знать, почему мана работает так, как она работает, почему она решает течь к одному человеку, а не к другому, почему некоторые люди сильнее других и почему вера играет роль в формировании маны. Всё, что мне нужно знать, это то, что она работает, и что я могу ей пользоваться. Пока работают основные принципы маны, я могу получить к ней доступ и, следуя известным мне правилам, использовать её для поддержания собственной безопасности и надирания задниц тех, кто этого заслуживает. Мне не нужно разбираться в её устройстве. Чтобы сотрясать землю хватит и статуса простого пользователя.

- В этом есть доля правды, но и у твоего примера есть слабые места. Настоящий мастер цифрового домена – это тот, кто полностью понимает основы. Ты можешь многого достичь с твоим нынешним пониманием, но насколько большего может добиться тот, кто знает больше тебя? И что будет, если ты столкнешься с таким противником?
- Icarus

- Это предполагает, что работа магии понятна нам так же, как и работа технологии. Я остаюсь при своём мнении.
- Man-of-Many-Names

ТРАДИЦИИ ШЕСТОГО МИРА

Ниже представлены распространённые магические традиции Шестого Мира. Основы того, как использовать традиции в *Shadowrun* описаны на странице 303 ОКП SR5. Каждая традиция представленная ниже включает в себя предпочтительные заклинания и/или силы адептов для этой традиции. Там нет никаких преимуществ в игровой механике при выборе этих заклинаний; они представлены, чтобы игроки могли дать своим персонажам ощутить вкус этой традиции. Описания также включают типы духов, которые каждая традиция использует для выполнения определенных функций, а также атрибуты, которые они используют для Истощения. Маги конкретной традиции могут вызывать только духов перечисленных для этой традиции, и они ограничены в задачах, которые могут им назначить. Назначив задачу за пределами общих верований своей традиции, маг не получит ответа от духа (например, буддийский маг, приказавший воздушному духу исцелить его, не получит ответа, так как воздух — боевой дух в этой традиции, а дух здоровья, это земля). Описания также включают известных учителей в каждой традиции, которые могут быть использованы в играх, чтобы помочь персонажам развиваться в определенной традиции. Обратите внимание, когда традиция описывается как «традиция одержимость», следует заменить духовную силу Материализация у каждого духа, призванного чародеем этой традиции на Одержимость (см. стр. 198).

АЦТЕК

Прочитайте название ещё раз. Там написано «Ацтек», а не «Кровь». Магия Крови и Ацтехнолоджи так тесно связаны в умах многих живущих в тени, что они рассматриваются как одно и то же (и обе используют один и тот же термин, нагвали, для своих священников). Но магия, практикуемая Ацтехнолоджи не сильно привязана к ацтекским традициям, она в основном связана с тем, как Ацтехнолоджи любит вести дела.

Но хватит о том, что не является традицией ацтеков. По сути, это идея о том, что каждое живое существо, даже боги, делят часть своей души с животным-двойником. У каждого нагваля должен быть дух-наставник, что представляет собой его животное-двойник, и отношения с этим наставником дело сложное. Они не столь сильно пытаются подражать чертам своего наставника, как постичь те черты в своей магии, что используются в навыках своего наставника, для усиления своих способностей.

Есть традиционалисты, следующие ацтекским путям, которые настаивают на том, что сложные головные уборы и цветное оперение являются единственной подходящей одеждой для того, кто практикует магию ацтеков, но они уравновешены другими, которые верят, что силе, которой ты владеешь безразлично, как ты выглядишь. Работая со своим наставником и духами, маги используют их каналы, что имеет значение. Если тяжёлый головной убор помогает сосредоточиться на работе, это нормально. Но если вы можете делать то, что вам нужно, обходясь бейсболкой — избавьте себя от головной боли, так будет лучше.

В прежние времена ритуальные заклинатели были в значительной степени распространены в традиции ацтеков, но в последние годы лишь единицы следуют по этому пути. Это связано, по крайней мере частично, с людьми, разделяющими ацтеков и Ацтехнолоджи, и решивших, что, связав себя с одним, не связываться с другим. Этих заклинателей часто можно найти в более сельских районах, так как они стремятся наладить лучшую связь со своим наставником в дикой природе. Трудная жизнь, которую они иногда ведут, перестала быть привлекательной для некоторых адептов, которые часто наслаждались физическим вызовом.

Тлалли Ичтака собиралась стать нагвалем в Теночтитлане, когда она наткнулась на сайт в Матрице, объясняющий разницу между тем, что она изучала и старыми ацтекскими традициями, и она решила, что старые способы были намного более привлекательны. Ацтехнолоджи не любит разочаровываться в людях, и она быстро поняла, что ей лучше всего уехать из Ацтлана. Ей удалось сбежать в Денверскую часть Пуэбло, где она решила, что она будет в безопасности от любопытных глаз Ацтехнолоджи. Она создала школу, где обучала людей, обретённому пути, и стала известна своим терпением и добротой. Недавнее возвращение Ацтехнолоджи в Денвер, сделал для неё ситуацию более опасной, хотя... по крайней мере, теперь у неё есть группа студентов, готовых прикрыть её спину.

АЦТЕКСКАЯ ТРАДИЦИЯ

Бой: Защитник
Обнаружение: Огонь
Здоровье: Растение
Иллюзия: Вода
Манипуляция: Зверь
Истощение: Сила Воли + Харизма

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Блокиратор Боли
Вынужденная Искренность
Глаза Стаи
Успокоить Стаю
Шар Силы

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ СИЛЫ АДЕПТА

Естественный Иммунитет
Животная Эмпатия
Терпимость к Температурам
Усиленная Проницательность

БУДДИЗМ

Буддизм как религия распространился по всему Шестому Миру и обычно практикуется по всей Азии,

а также Северной Америке, среди большей части иммигрантов, которые переехали туда, либо по нужде, либо по собственному желанию. Религия разделилась на три основные философские школы, но только в Ваджраяне, или Тантрической школе, принимают магию, как путь к нирване. Другие школы в основном верят, что Пробуждение — иная часть реальности, которую нужно преодолеть на дороге к просветлению. Хотя многие из практикующих магию провозглашают буддизм своей религией, большинство из заклинателей практикуют другую традицию, чаще всего Усин или Синто. Считается, что большинство последователей этой традиции находятся в Тибете, хотя есть значительное их число в имперской Японии и континентальной Азии.

Метод обучения ваджраяны в значительной степени основан на отношениях между мастером и учеником. Заклинания преподаются лично, а не изучаясь по формулам, и обычно являются частью большого урока для ученика, чтобы тот сумел понять. Очень необычно для любого члена этой традиции попытаться выучить заклинание из любого другого источника, кроме от своего учителя, хотя некоторые практики требуют передачи инструкций через Матрицу, они работают так же.

Буддийские магические техники включают *мантры* для ритуальных техник, и *йогу*, в качестве метода медитаций и физических упражнений. Практикующие объясняют метапланы с помощью использования *мандал* в качестве карт. Немногие буддийские адепты имеют духа-наставника, который обычно принимает форму *идама*, просветленного существа, которое с помощью йоги и медитации помогает достичь просветления. Большинство известных последователей этой традиции – мистические адепты, хотя, маги и адепты также хорошо представлены в их рядах.

Джереми Голубое Небо, практикующий эту традицию, проживает возле Беллингхема, Салиш-Ши. Считается необычным для члена племени, практиковать то, что местные жители считают иностранной религией, но Джереми был воспитан в буддизме, он сын сотрудника КТМ, назначенного работать с Цимишеанским протекторатом и его жителями. Вскоре, после достижения совершеннолетия, Джереми получил салишское гражданство и создал храм в Седро-Вулли. Он регулярно преподает трём ученикам в храме, хотя обычно только один из них Пробужден. Он также известен тем, что берёт временных студентов из тени, хотя он запрещает им отвлекаться на внешние дела во время обучения.

БУДДИСТСКАЯ ТРАДИЦИЯ

Бой: Воздух
Обнаружение: Руководство
Здоровье: Земля
Иллюзия: Огонь
Манипуляция: Вода
Истощение: Сила Воли + Интуиция

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Безмолвие
Блокиратор Боли
Зимняя Спячка
Маска
Чувство Пространства

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ СИЛЫ АДЕПТА

Живой Фок
Поддержка тепла
Улучшенные Чувства
Усиленный Физический Атрибут
Холодная Решимость

ВИККА

Викканская традиция — это одно из крупнейших и наиболее узнаваемых движений пробуждённых неоязычников в Шестом Мире. Викка — это сборник верований и постулатов собранных как из источников девятнадцатого века, так и современных, философия которых слилась с более ранними, дохристианскими понятиями. Центральными принципами религии являются гармония с природой и Викканская Мудрость.

Виккане обычно почитают двух божественных персонажей: Рогатого Бога и Великую Мать, хотя некоторые считают, что они являются аспектами единого существа. Дух-наставник в традиции, как правило, мудрый Воин для приверженцев Рогатого Бога или Миротворец для приверженцев Великой Матери. Все викканские маги, которые вызывают духов, проявляют к ним почтение, и обычно приносят небольшую плату, так как закон тройного воздаяния является аксиомой в учении этой традиции.

Виккане не являются монолитным сообществом, а состоят из нескольких разных сект или родов, часто называют *традициями*. Самая большая традиция, известная как Гарднериан или Традиционная британская викка, следует иерархической модели в пределах своих ковенов, лидерами являются ведьмы и маги, достигшие более высоких уровней посвящения в рамках религии, посредством ритуалов, которые обязательны как для

ВИККАНСКАЯ ТРАДИЦИЯ

Бой: Огонь
Обнаружение: Вода
Здоровье: Растение
Иллюзия: Воздух
Манипуляция: Земля
Истощение: Сила Воли + Интуиция (божественная викка) / Сила Воли + Логика (Гарднерианская Викка)

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Анализировать Магию
Замешательство
Контроль Эмоций
Профилактика

пробуждённых, так и для обычников. Эта традиция почти герметична в своем подходе к магии, и во многом следует *Книге Теней*. Другие традиции часто упоминаются как эклектические или божественные викки и являются сборищем более разобщённых организаций.

Кэтрин Стуббард держит магазин талисманов в Онтарио с большим выбором церемониальных чаш и свечей. Дварф средних лет, она редко показывает свой талант, хотя с тех пор как открыла магазин Кэтрин предотвратила три разных попытки кражи,. Будучи членом местного гарднерианского шабаша, она часто помогает молодым пробудившимся найти там своё место и помочь понять изменения, влияющие на них. Несмотря на то, что другие члены её шабаша неизвестны, вряд ли Кэтрин одна в городе. Они также, кажется, не имеют проблем с принятием любых отклонений, которые она решает оставить, а не избавляться, передавая другим магам, хотя их редко можно увидеть в городе после посвящения. Одна из её первых забот – напомнить новичкам, что посвящение в шабаш не является стандартным магическим посвящением — в результате вы не получите никаких сил. Но если вы сделаете этот шаг, она укажет правильный путь.

ВУДУ

Возможно, ни на какую традицию кроме Магии Крови не была столько наветов, как на Вуду, хотя в случае Магии Крови наветы обычно оправданы. Вуду имеет многолетний багаж страшилок, про безумных практиков и куклы, созданные с намерением причинить вред на большом расстоянии. Хотя эти истории, возможно, сопричастны некоторым аспектам Вуду, они упускают общую картину.

Центральным элементом Вуду является концепция *les invisibles*, невидимых существ, населяющих духовный мир. Духов называют *лоа* и именно им служат пробуждённые Вуду. Есть два вида лоа, большие и малые. Общая цель Вуду состоит в том, чтобы получить услугу большого лоа, либо путем непосредственного взаимодействия с этим духом или приобретая влияние через подношение духу. Один из хороших способов получить поддержку Лоа, это дать ему на время порезвится на материале плане, это в традиции Вуду осуществляется через овладение телом призывателя, или одного из его слуг (или, возможно, тела болванов, которые заклинатель Вуду созвал только для этого цели). Лоа любят овладевать на длительное время, что частично объясняет некоторые из диких и сильно аспектированных ритуалов Вуду.

Практикующие Вуду не просто уважительно относятся к призванным духам — они им поклоняются. По их мнению, их магические способности зависят от удовлетворения духа, поэтому они сделают всё возможное, чтобы угодить этим существам, включая лесть или подлость. Маг Вуду никогда скажет, что дух сделал ему «услугу». Вместо этого он скажет, что дух даровал ему дары или что-то другое, что ясно показывает его подчиненное отношение к духу.

Призыватели, безусловно, самый распространенный тип из практикующих Вуду, хотя их внимание на матери-

альных объектах и использование тех в своих ритуалах, означает, что и зачарователям есть место и в их рядах. Заклинатели играют важную роль в ритуалах традиции, хотя эта роль часто занята сильными призывателями, которые также овладели частью навыков заклинателей. Адепты редки в Вуду; они работают так усердно, чтобы получить максимальный контроль над своим телом, что им не нравится идея о сдаче этот контроля чему-то незримому.

Бенуа Делатур из Порт-о-Пренса не собирается разрушать любые стереотипы о театральном вуду. Увлекающийся яркими бисерными одеждами и часто в окружённый змеями, Делатур только рад привлечь внимание зрителей. Он практически носит знак: «Спроси меня о Вуду»; если вы сделаете это, он обрадует вас лекциями о порочной жадности, важности единства и права вымаливать любую услугу, что вам может понадобиться. Как выяснилось, его знания о лоа больше, чем в энциклопедии и любому желающему увеличить свои знание о обитателях других планов, стоило бы поговорить с ним.

ТРАДИЦИЯ ВУДУ

Бой: Защитник
Обнаружение: Вода
Здоровье: Человек
Иллюзия: Руководство
Манипуляция: Урок
Истощение: Сила Воли + Харизма
Примечание: Вуду – это традиция одержимости.

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Зрелище
Ментальный Зонд
Оглушающий Снаряд
Разум Толпы
Ясновиденье

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ СИЛЫ АДЕПТА

Авторитетный Тон
Быстрое Заживление
Восприятие Астрала
Улучшенные чувства

ТРАДИЦИЯ ДРУИДОВ

Бой: Зверь
Обнаружение: Вода
Здоровье: Растение
Иллюзия: Воздух
Манипуляция: Земля
Истощение: Сила Воли + Интуиция

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Блокиратор Боли
Камуфляж
Контроль Стаи
Невидимость
Оглушающий Шар

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ СИЛЫ АДЕПТА

Животная Эмпатия
Не Оставляющий Следов Шаг
Усиленная Проницательность
Чумное Облако

ДРУИДЫ

Распространённый термин «друид» охватывает множество понятий, и имеет различный смысл с точки зрения природного кельтского друида, с точки зрения диких друидов с силой шамана, и с точки зрения что-то бормочущих эзотерический друидов Англии. Общим между всем этим есть призыв духов, связанных с конкретной местностью и желание друида работать с этими духами, чтобы получить меру контроля над тем, что происходит в этом месте. Кельтский друид может верить, что духи, могут быть старше человечества, в то время как английские друиды считают, что духи были сформированы местами и людьми, живущими там, но в практическом плане это незначительное различие – оба верят, что духи важны, и оба хотят иметь духов на своей стороне.

У друидов есть сильное мистическое свойство, проявляющиеся в возможности найти истинный дух местности. Любой может вызвать дух (ну, не любой, но вы знаете, что мы имеем в виду), но призвать истинный дух места намного труднее. Учитывая, что духи могут хитрить и способны притвориться духом места, не будучи им на самом деле. Так друиды часто копаются в истории места, ища подсказки, которые могут помочь им раскрыть истинный дух этого места.

Хотя друиды очень уважают землю, это отношение часто ограничено их территорией. Они могут быть очень территориальными, стараясь защитить обитателей своей местности, высвобождая ярость там, где они чувствуют угрозу для себя. Они очень внимательны к счётчику фона, отливам маны, лей-линиям и другим астральным явлениям, так как они знают, как эти элементы могут влиять на защиту их территории. Многие из них очень хороши в подстройке аспекта маны в своей любимой области к их традиции, что даёт им очень полезное преимущество.

Среди друидов распространены как заклинатели, как и ритуалисты. Ритуалы друидов могут быть длинными, формальными и сложными, но результатом этого часто являются заклинания обширной преобразующей силы. Друиды-адепты более редки, но они всё же встречаются, подобные адепты готовы яростно защищать землю, которую они выбрали, или которая, как они считают, выбрала их. Друиды часто избегают прямых столкновений, вместо этого предпочитая использовать свои знания о земле и природе, чтобы спрятаться, что дает им шанс проявить себя, когда они могут нанести наибольший урон.

Райан Уинтер встретила духа, которого она называет хранителем Горького Леса, на территории нации Сиу в 2064 году. Она общалась с этим духом более десяти лет, становясь всё более эксцентричной, поскольку она сопротивлялась попыткам правительства Сиу изгнать ее. Они настроены против неё, потому что она регулярно защищает Лес от посягательств с соседних территорий, в

основном, снайперской пулей по любому враждебному существу, которое попадает в радиус её обстрела, в том числе правоохранительные органы Сиу. Получить аудиенцию с ней будет нелегко, и она может быть не совсем понятна, но ей наверняка есть, что сказать о отношения с духами конкретного места.

ЗОРОАСТРИЗМ

Предшественник большинства современных монотеистических религий, Зороастризм не является традицией для тех, кто желает просто сидеть и размышлять. Это активная вера, того, кто устанавливает чёткую границу между добром и злом, порядком и хаосом, и говорит благочестивым, что они должны работать во имя высшего блага.

Центральное божество зороастризма — Ахура Мазда, творец, который противостоит Анграа-Майнью, разрушительной силе хаоса. Последователи просят активно работать на стороне добра и творчества, так как это единственный способ победить деструктивный хаос. Последователи часто использовать ритуалы с участием живительных сил воды и, особенно, огня, чтобы очистить себя, если это необходимо. Постоянные молитвы, медитации или упражнения на концентрацию ума важны для традиции.

Зороастризм часто фокусируется на двойственности: добро и зло, порядок и хаос, разум и тело. Двойственности не идеально уравновешены — например, ни ум, ни тело считаются ни добром, ни злом; но практикующие осознают это разделение и желают, чтобы ум и тело работали в гармонии друг с другом. Все виды пробуждённых людей могут быть встречены в зороастрийской традиции, но мистические адепты часто находят её особенно привлекательной, поскольку она позволяет обрести центр, уравновесив обе стороны магического таланта.

Нет общей руководящей организации зороастрийской религии за исключением лидеров конкретных общин. Эти религиозные общины часто не рады посторонним, но магическая часть их сообщества более открыта. Они часто видят себя воинами, вовлеченными в большую битву, и они хотят, чтобы другие присоединились к их борьбе, так как они хорошо знают, что бой будет не из лёгких.

Зороастрийские маги имеют свойство быть прямолинейными и жёсткими. Они конечно понимают ценность скрытности в бою, но при этом склонны бросать вызов своим врагам, прежде чем выступить против них. Они любят атаковать быстро, бить жёстко, но разрешают уйти врагу живым. Они также хотят быть уверены, что могут при необходимости, восполнить ущерб, когда пыль осядет, и как правило, готовы оказать помощь своим противникам, чтобы сохранить им жизнь. Они выглядят уравновешенными и исполненными достоинства, что другие находят тревожным.

Эстер Хорасани какое-то время делала карьеру мастера магических спецэффектов для Horizon Pathfinder Multimedia, но по мере развития своих талантов она решила, что способна на большее. Вместо того, чтобы бросить голливудскую сцену, она использовала связи, чтобы открыть свою собственную маленькую студию, которая сосредоточилась на тридах с содержимым, тонко пропагандирующими зороастрийские верования (хотя случайному наблюдателю они часто кажутся просто фильмами о могущественных магах, надирающих задницы врагам и принимающих за это почести). Прибыль от её студии направляется в учебный центр, что открыт для всех, кто хочет знать больше о её философии, будь они пробуждёнными или нет. По большому счёту, уроки, представленные людям, просты и кратки, но ходят слухи о том, что Хорасани внимательно следит за особо могущественными посетителями, а затем приглашает их посетить специальные продвинутые занятия, которые ведёт лично.

ТРАДИЦИЯ ЗОРОАСТРИЗМА

Бой: Человек
Обнаружение: Вода
Здоровье: Огонь
Иллюзия: Воздух
Манипуляция: Растения
Истощение: Сила Воли + Логика

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Броня
Обнаружить Врагов
Опознание Правды
Исцеление
Оглушающий Шар

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ СИЛЫ АДЕПТА

Авторитетный Тон
Сопротивление Боли
Контроль Метаболизма
Чувство Опасности

ИНДУИЗМ

Индуистская традиция основана на индуистской религиозной системе, и она призвана обеспечить путь для просвещенных, позволяющий достичь трансцендентности. Этому пути свойственно проявление ритуальной преданности, аскетизма и кармической чистоты. В то время как индивидуальные ограничения в каждой школе различаются, большинство принимают заповеди из *Вед*, текстов, изначально написанных в Древней Индии. Те последователи, которые пробудились, следуют заветам своей веры и пути.

Индусы верят, что душа находится в постоянном цикле смертей и перерождений, управляемый кармой. Те, кто следуют своей особой философской школе (*дашарне*) и кастовым правилам, перевоплощаются в высших кастах, в конце концов достигая мокши или трансценденции. Те, кто отказывается следовать по своему предназначению, перевоплощаются в форме меньшее развитого существа.

Пробуждённые члены индуистской веры, которые

ИНДУИСТСКАЯ ТРАДИЦИЯ

Бой: Зверь
Обнаружение: Вода
Здоровье: Растение
Иллюзия: Воздух
Манипуляция: Земля
Истощение: Сила Воли + Логика

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Анализировать Магию
Изменить Температуру
Лишение Чувства
Ускорение

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ СИЛЫ АДЕПТА

Гибкость
Повышение Атрибута
Сопротивление Боли
Усиленный Физический Атрибут

следуют этой традиции, как правило, делятся на две основные категории. *Брахманы*, члены высшей касты, используют магию в как священники и обычно являются простыми или аспектными магами. А *сиддхи*, практикующие путь аскезы, используя йогические практики, чтобы достичь Цели, в первую очередь это адепты и мистические адепты. Призыв духов в значительной степени принимает форму призыва *дэвов*, чаще всего доброжелательных существ, в то время как другие призывают *асур* — сущностей с менее очевидными мотивами.

Практики этой традиции часто используют *бхаджаны* (религиозные песни), мантры и йогу в наложении заклинаний или использовании сил. Магия и танец обычно основные составляющие ритуалов, помогающие заклинателю лучше управлять своей концентрацией и маной. Санскрит, на котором написаны Веды, широко используется *брахманами*, в то время как *сиддхи* предпочитают более позднюю, классическую форму языка.

Ади Варма – преподаватель йоги, в настоящее время работающий в аркоблоке Протеус Фуджи. Его основная роль заключается в оказании помощи физически запустившим себя руководителям или членам их семей, возвращая их к здоровому образу жизни, но Протеус осознаёт свой пробуждённый статус, и выполняет частные заказы когда позволяют его обязанности (при условии, что клиент может пройти проверку личных данных, а также оплатить номер и питание в аркоблоке). Он профессионал — почти каждый, кто участвовал в его курсе, прокомментировал его, говоря о очевидном неосуждающем подходе и его заботе об их благополучии.

ИСЛАМ

У ислама сложные отношения с магией. С одной стороны, ислам вообще не хочет иметь ничего общего с магией; с другой стороны, в некоторых случаях пробуждённые индивидуумы бывают очень полезны в продвижении дела ислама, поэтому они не могут отказаться от неё полностью. Более консервативные фракции запрещают женщинам заниматься магией (некоторые экстремисты, как стало известно, одобряют изгнание или убийство пробуждённых женщин и детей), в то время как прогрессивные мусульмане приветствуют женщин-магов, и используют их, чтобы обучить следующее поколение исламских заклинателей.

Одна общая нить, связывающая всех мусульманских пробуждённых вместе, это исследование магии, которое они посвящают своей традиции. В этом они основательны и точны, принося математическую строгость в своё изучение магии. Что позволяет получить очень передовые, но элегантные формулы и создает кадры, которые являются одними из ведущих ученых-магов нашего времени.

Учитывая неуверенность в природе духов, пробуждённые мусульмане, обычно считают, что лучше держаться подальше от них на тот случай, если духи являются демонами. Они не берут духа наставника и часто вообще не вызывают духов. Некоторые элитные маги вызывают *джиннов* и *ифритов*, надеясь, что они могут контролировать огонь и ужас этих существ, а также достаточно сильны, чтобы их подчинить и использовать их безжалостные способности.

Исламистская магия дисциплинирована. Практикующие верят, есть место для экспериментов, но это место наверняка не «в поле». Они не любят делать всё на ходу. Им вообще это не нужно, потому что они, как правило, хорошо обучены и хорошо подготовлены. Они двигаются вперед, зная, что заклинания и методы, которые они намерены использовать, тщательно проверены, и они уверены в их надежности.

Мусульманских заклинателей и конструкторов заклинаний очень много. Формулы заклинаний от ведущих мусульманских магов обычно продается по солидным ценам, так как уверенность в их способности работать как положено очень высока. Есть также большое коли-

ИСЛАМИСТСКАЯ ТРАДИЦИЯ

Бой: Защитник
Обнаружение: Земля
Здоровье: Растение
Иллюзия: Воздух
Манипуляция: Огонь
Истощение: Сила Воли + Логика

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Духобойка
Массовая Агония
Обнаружить Врагов
Огненный Шар
Предзнаменование

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ СИЛЫ АДЕПТА

Боевое Чутьё
Встречный Удар
Убийственные Руки
Улучшенные Рефлексы

чество мусульманских адептов, особенно среди более консервативных групп, поскольку они направляют свои силы в дело, действуя как *моджахеды* (святые воины) для достижения своей цели.

Ибрагим Аддая до недавнего времени был уважаемым учёным в университете принца Султана, но когда его неэтичное использование убеждающих заклинаний на некоторых симпатичных ученицах раскрыли, он потерял работу. Он в настоящее время безработный, живет за счет своих сбережений и пытается получать доход, продавая собственную линейку заклинаний. Без поддержки университета, цены на необходимые ему материалы возросли, но это сделало его более сговорчивым на продажу своих услуг и теперь они более доступны. Тени Рияда получили возможность использовать первоклассные магические формулы.

КАББАЛИЗМ

Пожалуй, самая древняя мистическая традиция, каббализм основана на учении Торы и других работах, в том числе *Зоар*, *Сефер-Ецира* и *Бахар*. Эти работы составляют основу еврейского мистицизма, а также часть герметического знания. Традиция использует сочетание эзотерической философии и частых отсылок к мистической силе еврейского алфавита и истинных имён, чтобы влиять на вселенную.

Заклинатели, которые следуют каббализму, обычно разрабатывают заклинания, используя древнееврейский алфавит, в основе их изысканий лежат сложные формулы и диаграммы, а нумерология и астрология составляют значительную часть их теорий, касающихся потоков маны. Этот метод объяснения пробуждения Вселенной также является частью герметической парадигмы, хотя герметисты используют и другие источники информации.

Каббалистические духи обычно называют элохимами. Они не проявляются в физическом мире, но временно овладевают живым или неодушевленным сосудом для воздействия мир напрямую. Классический пример — глиняный голем, который до сих пор имеет своих сторонников среди некоторых практиков. Духи-наставники обычно связаны с десятью сфиротами, эманациями, посредством которых Эйн Соф раскрывает себя.

В рамках Каббалистической традиции практикуют и те, кто имеет почти светское отношение к вере, и ультра-ортодоксальные еврейские секты, которые следуют только тому, что они считают неискажёнными текстами из прошлых веков. Первая группа очень распространена, её члены часто рассматриваются как подразделение герметизма, а многие из них встречаются в академических, развлекательных и деловых кругах. Вторые проживают в святых местах и Израиле, а их контакты с посторонними редко бывают мирными.

Фредрик Розен — новый сотрудник Денверского университета, со склонностью собирать «сбившихся с пути». Он часто появляется на публике, что, в комбинации с его почти уникальным акцентом и внешностью, делает его знаменитым среди незамужних женщин сектора КАШ. В настоящее время он преподает ряд вводных лекций по теории магии, а также проводит Пробуждение для бизнес-класса в рамках вечерней программы. Он известен тем, что не только продает формулы заклинаний, но и может обменивать их на услуги, вместо того, чтобы брать наличные. Он также разрекламирован как частный репетитор для перспективных студентов, большинство из которых привлекательные женщины. Хотя эти черты могут обеспечить предприимчивому бегущему определённые возможности, но если разозлить мага и оставить его в живых – редко заканчивается чем-то хорошим. Особенно с тем, кто известен своими связями с Моссадом.

ТРАДИЦИЯ КАББАЛИЗМА

Бой: Воздух
Обнаружение: Земля
Здоровье: Огонь
Иллюзия: Вода
Манипуляция: Урок
Истощение: Сила Воли + Логика
Примечание: Каббализм – это традиция одержимости.

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Заимствовать Чувство	Пища
Раздвоение Образа	Убить

МАГИЯ ХАОСА

Степени Тауматургии. Лекции о том, как мана реагирует на различные виды растительной жизни. Продолжительные исследования о влиянии лей-линий на окружающую жизнь. Все эти вещи заставляют магов хаоса поёжиться. Они склонны рассматривать академический взгляд на магию как узкий и тупой, ведь на изучение отдельных нот тратится так много времени, что полностью упускается музыка. Магия, на их взгляд, не может быть ограниченной и измеренной. Её нужно испытать, почувствовать и наслаждаться.

Для некоторых магов Хаоса использование магии является путем к свершению. Для других это путь к власти. Некоторые маги Хаоса верят, что они сильнее, когда не ограничиваются атрибутами какой-либо традиции. Они слушают и учатся у других, и так как они обращают внимание на собственный опыт, они видят, что работает, а что нет. Если это работает, то независимо от того, из какой традиции вышло, оно будет использовано. А если нет — они выбрасывают это. Их широкий кругозор позволяет им довольно комфортно работать с технологией. Если технология из электронной книги заклинаний по собираемым нанитами санктуариям, может облегчить им выполнение своей работы, они ею воспользуются.

Во многих отношениях магия Хаоса является более универсальной, чем специализированные школы

магии. Два мага Хаоса встретившись друг с другом могут провести месяцы вместе и не подозревать, что они принадлежат к одной и той же традиции, потому что их способы ведения дел очень различаются. Однако, если вы присмотритесь повнимательней, то наверняка найдёте общие шаблоны. Маги Хаоса не любят крупные учреждения, им не нравится чёткая структура и жёсткая иерархия. Если планирование продолжается слишком долго, они, как правило, проявляют нетерпение, так как они более чем склонны просто пойти и импровизировать, а не обдумывать это до смерти. Когда ситуации накаляется, им нравится предпринимать дикие и непредсказуемые действия. В ситуациях, где другие могут оказаться ошеломлёнными и сбитыми с толку, маги Хаоса более, чем где-либо, чувствуют себя как дома.

Благодаря своей природе, магия Хаоса привлекает все виды Пробуждённых. Мистические адепты, адепты, заклинатели, призыватели, зачарователи... кто угодно — если ты любишь магию и не любишь приказы, если считаешь, что магия должна быть более ощутимой, чем изучаемой, и что тебе стоит присоединится к традиции магии Хаоса — иди и сделай это.

Рубен Патель приехал в Чикаго, как только он услышал, что губернатор Пресбитеро хочет перезаселить Чикагскую Локализованную Зону. Он полагал, что в этом странном месте он найдет много краткосрочных заказов, что обеспечит себя работой. К сожалению, в первом же беге удачный выстрел бандита снёс ему коленную чашечку. Переживая трудный процесс восстановления, он решил подзаработать денег на стороне, делясь некоторыми идеями о магии Хаоса с любым, у кого есть некоторое количество ньюйен и времени. Его нелегко слушать — его ход мысли идёт самым причудливым маршрутом к сути, но, если вы можете как-то удержаться на волне его рассуждений, то можете быть сильно удивлены открытием того, как может работать магия.

ТРАДИЦИЯ ХАОСА

Бой: Огонь
Обнаружение: Воздух
Здоровье: Земля
Иллюзия: Человек
Манипуляция: Вода
Истощение: Сила Воли + Интуиция

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Мана-Помехи
Массовое Оживление
Огнемёт
Управлять [Материал]
Хаотичный Мир (само собой)

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ СИЛЫ АДЕПТА

Адреналиновый Рывок
Быстрое Заживление
Сопротивление Заклинанию
Улучшенные Рефлексы

ПУТЬ КОЛЕСА

Бой: Земля
Обнаружение: Руководство
Здоровье: Воздух
Иллюзия: Вода
Манипуляция: Огонь
Истощение: Сила Воли + Харизма

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Влияние
Нарушить [Фокус]
Обнаружить Врагов
Улучшенная Невидимость
Шаровая Молния

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ СИЛЫ АДЕПТА

Боевое Чутьё
Критический Удар
Мистическая Броня
Проникающий Удар

ПУТЬ КОЛЕСА

Возможно, самая жесткая из основных магических традиций Шестого Мира, Путь Колеса зародился в эльфийской нации Тир-на-Ног. Традиция берет своё имя из книги «Происхождение цапли», колесо жизни, которое описывает пять различных путей, по которым души идут к просветлению и полному осознанию. Эти пути: Путь Воина, Путь Правителя, Путь Барда, Путь Друида и Путь Правоты. Идущие по Пути Колеса следуют за наставниками в пределах своего пути, также, эти пути отражают общественный порядок в Тир-на-Ног. На самом деле, многие наблюдатели утверждают, что в Пути Колеса не меньше общественного контроля, чем продвижения в магии.

Использование магии на этих Путях очень формализовано; существует несколько книжных томов, где описаны эти практики. Или по крайней мере так говорят, так как очень немногие люди не являющиеся частью Пути, когда-либо видел эти книги. Тома, описывающие Путь Правоты, который доступен только высшему сословию Тир-на-Ног, как говорят, содержит ритуалы, пришедшие из Четвертого Мира или древнее, содержание которых опережает все, что мы знаем о магии.

Явная цель путей — помочь человеческой душе развиться, но большинство из тех, кто знаком с ними, знают истинную цель: защитить Тир-на-Ног и отстаивать его интересы. Те, кто идет по Пути Воина, превращаются жестоких защитников государства и любой, кто оказался вне закона в Тире, может вам это подтвердить. Ритуалы и общие формальности существуют для поддержания практики в пределах избранного пути, и чтобы убедиться, что цвет пробуждённого Тир-на-Ног остаются в пределах традиции, когда они практикуют магию.

Как и следовало ожидать от чего-то столь пропитанного магией, как Тир, Путь Колеса охватывает все виды

Пробуждённых. Жителям Тира особенно комфортно с духами, так как они, кажется, проводят большую часть своего времени, стоя одной ногой в мире духов. Они вообще не проявляют ни принуждения, ни почтения к духам; они просто относятся к ним как к члену команды, в которой они работают. В целом, пробуждённые Тира очень опытны в использовании любой магической способности на полную силу, хотя их жесткость может быть использована против них.

Практикующим Путь Колеса строго запрещено делиться своими знаниями с посторонними. Иногда встречаются маги, которые решили смошенничать, но после раскрытия секретов маг редко живёт больше пары недель. Однако, если вы искусны в маскировке и проникновении, то можете посетить Бриджид Маллен, которая живет к югу от Дублина. Она эксперт на Пути Барда, и студенты демонстрирующие отличный потенциал часто отправляются к ней на «полировку». Её зрение ухудшается, но у нее очень острый слух и идеальный голос. Иметь возможность увидеть её – уже достижение. Возможность услышать её пение – незабываемый опыт.

СИНТО

Официальная религия Японии, синтоизм распространяется усилиями Имперской Японии и корпораций, которые возникла там. Синто имеет ряд общественных святыни, посвященных *ками* или богам. Его принципы в значительной степени основаны на гармонии с духами *ками* и действия Пробуждённых считаются естественным продолжением этой концепции Синтоизм не имеет догматического подхода к поклонению духам и богам. В настоящее время в религии насчитывается 115 000 святынь и более 25 000 священников, и это только в Японии. Император усилил влияние религии в национальной политике, как часть национальных усилий по поддержке культуры.

Синтоизм – одна из немногих традиций поспособствовавшей принятию шаманизма в рядах японских корпораций, большая часть руководителей погружена в аспекты религиозных верований с раннего возраста, за исключением нескольких упрямцев. В отличие от индейских традиций, большинство *каннуши* не имеют ни одного духа-наставника, но пытаются жить в гармонии со всеми *ками*. Ключевые особенности синтоизма: гармония, уважение к природе и обеспечение физической и духовной чистоты, через правильные ритуалы. Почитание *ками* важно для пробуждённых, так как они регулярно просят милости у духов, особенно ища помощи в использовании магии.

Методы синтоистской магии тесно связаны с религией. Охранные амулеты, обычно называемые *офуда*, размещают в доме, обычно в *камидане* дома или домашнем алтаре. Амулеты личной защиты, называемые *омамори*, часто используют, чтобы отразить неудачу или привлечь успех в различных начинаниях; для пробуждённых они обычно превращаются в фоки Контрчародейства или Изгнания. Другие защитные амулеты также используются верующими, чтобы привлечь удачу, бороться с невезением или привлечь и благословить рождение ребенка.

Сигетоши Сузуки — священник в храме Ацута, который часто работает репетитором для перспективных молодых студентов. Бывший сотрудник Фьючи, он покинул распавшуюся корпорацию и ушёл в частный сектор. Он обучает методу общения с *ками*, через самонаблюдение и это является основным его предметом, хотя, иногда он приглашает других инструкторов.

ТРАДИЦИЯ СИНТО

Бой: Воздух
Обнаружение: Вода
Здоровье: Растение
Иллюзия: Зверь
Манипуляция: Человек
Истощение: Сила Воли + Харизма

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Астральное Окно
Контроль Эмоций
Оглушающий Снаряд
Распознание мысли

ТРАДИЦИЯ СИУ

Бой: Зверь
Обнаружение: Растение
Здоровье: Огонь
Иллюзия: Воздух
Манипуляция: Защитник
Истощение: Сила Воли + Интуиция

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Безмолвие
Затрещина
Контроль Помыслов
Принудительная Оборона
Улучшенная Невидимость

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ СИЛЫ АДЕПТА

Критический Удар
Мастер Метания
Свободное Падение
Ускорение Рефлексов

СИУ

Возможно, самая важное, что нужно знать о вере в традиции Сиу, это термин Вакан Танка. В большинстве толкований это означает «Великий Дух», то есть сила жизни, которая оживляет всё в этом мире, от солнца до земли, а также растения и животные что живут на ней. Вакан Танка был описан как укрывающее дерево, покры-

вающее всех детей — мать и один отец в одном.

Но есть также толкование Вакан Танка в значении «Великая тайна». Это служит как напоминание о том, что сила, которая оживляет мир, находится вне понимания людей и мы должны принять эту тайну, а не пытаться навязать людям своё понимание. Жить с этой непостижимостью — это часть жизни, и чем раньше вы приспособитесь к этому, тем скорее вы сможете жить в гармонии с миром и природой, вместо жизни в конфликте.

Не позволяйте этой мирной цели обмануть вас, думая, что традиция сиу, это сплошные сладость и свет. Мифология сиу полна разнообразных персонажей. Паук Иктоми и Койот всегда готовы принести неприятности, Змея Унктехи создает проблемы для Буревестника, а Двуликий охотится на людей. Великий Дух может быть непостижимым, но беда в том, что иные существа намного очевиднее и практикующие традицию сиу хорошо знают, что они должны высматривать. Впрочем, другие практики, более злонамеренные, начнут этому подражать.

Вместо того, чтобы изучать формулы или древние книжные тома, практикующие традиции сиу попытаться получить намёки на то, как лучше всего творить магию из окружающего мира. Мир полон знания для тех, кто некоторое время наблюдает за ним, и пробудившиеся сиу обычно готовы уделить этому своё время. Они внимательно наблюдают, позволяя аурам и сущностям вокруг них говорить, стараясь изо всех сил услышать истории, которые они рассказывают, а не навязывать свои собственные представления о них. Но как только они получат эту информацию, они действуют быстро и уверенно, а если есть необходимость, то и разрушительно.

Существует полезная традиция у адептов-сиу, практики, которые хорошо разбираются в языке страны, используют эти знания, чтобы передвигаться быстро и незаметно, и проникать в места, которые считаются надёжно защищёнными. Они часто несут с собой немного духа Инктоми или Койота, добавляя немного юмора или озорства в свои действия. Среди Сиу также много зачарователей и заклинателей, направляющих свои знания о жизни, данные Ваканом Танкой, в надежную защиту для сотворённого или в разрушительные удары по недостаткам, которые они ощущают.

Снана Канзаса медитирует в своём санктуарии и проводит часть каждого дня, обдумывая своё место в мире, но не ищите её на склоне горы или на равнинах. Она аналитик Игл Секьюрити в Шайенне, и её понимание в проектировании защиты от Пробуждённых угроз, возможно, не имеет себе равных. Она, конечно, не станет охотно передавать свои знания бегущим в тени, но команда, которая сможет создать правильную «легенду», имеет возможность встретиться с ней в её величественном офисе.

УСИН

Центральная концепция традиции Усин – идея *ци*, силы, которая связывает и объединяет всё живое. Ци проявляет сама себя множеством способов и часто связана с пятью основными элементами традиции: огонь, вода, земля, дерево и металл. Она также действует в связи с двумя полюсам, известными как Инь и Янь, которые иногда сравнивают с порядком и хаосом, или умиротворением и смятением.

Большая часть усилий вуджен (так называются практики Усин) ориентированы на получение различных элементов *ци*, чтобы правильно их уравновесить. Таким образом, вуджен часто фокусируются на ритуальной магии, особенно когда ритуалы могут помочь им отрегулировать счётчик фона или лей-линии по своему вкусу.

Традиция Усин склонна быть упорядоченной и она нашла приют во многих корпорациях (таких как Усин, и многих других). Вуджен часто процветают в упорядоченной корпоративной среде и опытны в продвижении по карьерной лестнице. Это отражается на их взглядах на духов, так как они склонны иметь иерархическое, почти бюрократическое представление о Мире Духов. Это означает, что они в целом уважительны к духам, но немного жестковаты.

Усин не привязан к какой-либо религии, поэтому есть нет связи между вуджен и какими-либо более крупными организациями (кроме корпораций, которые их часто нанимают). В корпорации или аналогичной организации они, как правило, дружат и сотрудничают друг с другом, особенно когда речь заходит о ритуалах, связанных с *фэн-шуй*, чтобы сделать поток маны в области таким, каким они хотят. В работе они, как правило, не пересекают границы организации, и часто вуджен из одной корпорации, или схожей организации, будет смотреть на чужих вуджен с подозрением, как будто они нечистоплотны в своей практике традиции.

Упорядоченная природа мысли Усин выражается в способах, которыми вуджен используют магию. Им нравится держать под контролем любую ситуацию; если, кажется, поезд сходит с рельс, их первые действия, как правило, направлены на «успокоение» всех сил, которые могли бы как-либо повлиять на необходимый результат. Часто это включает призыв духов, чтобы получить контроль над теми силами, которые нужно «успокоить», и навести порядок в хаотичном месте. Среди вуджен очень много призывателей, хотя в этой традиции также можно найти и чистых заклинателей. Адепты встречаются реже, так как их «стремящийся-к-подвигам» стиль, не всегда хорошо сочетается с философией Усин.

Если вы хотите, найти лучшего учителя Усин, отправляйтесь в Гонконг. Но попасть туда могут не все, а учителя берут за услуги столько, что придется продать себя на органы, чтобы получить нужную сумму. Но лучше всё же посетить Чарли Сана в Ванкувере. Относительно недавно он ушёл из дочерней компании Эво, во время простоя, и делится своим опытом работы с теми, кто захочет его слушать. Его речь может быть бессвязна, но он получает всё больше друзей, и они говорят, что, если вы будете внимательны, вы узнаете, что старик обладает глубиной знаний, которые намного превосходят должность среднего звена, которую он занимал.

ТРАДИЦИЯ УСИН

Бой: Огонь
Обнаружение: Земля
Здоровье: Растение
Иллюзия: Вода
Манипуляция: Руководство
Истощение: Сила Воли + Логика

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Астральное Окно
Оглушающий Снаряд
Контроль Эмоций
Распознание мысли

ХРИСТИАНСКИЕ ЧУДОТВОРЦЫ

Христианство не сразу перешло в Шестой Мир. Для некоторых это было легко. Сверхъестественное всегда было неотъемлемой частью их историй и убеждений, поэтому они просто приняли магию как часть веры, которой они всегда придерживались. Другие, однако, отождествили магию с колдовством и сатанизмом, о которых их предупреждали годами, поэтому они отгородились стеной неприятия (католическая церковь, в частности, заняла крайне негативную позицию). *Имаго Дей* в некоторой мере помогла сломать эту стену, так что часть верующих людей, приняли, что магия может быть проявлением божественной мощи. Христианские чудотворцы в целом видят магию как инструмент, с помощью которого они могут исполнять Божью волю, а не как прямой канал к божественному. Рядом с духами христианские чудотворцы чувствуют себя некомфортно — они не уверены, как должны относиться к ним: как к душам мертвых, ангелам, бесам, или что-то ещё, поэтому им удобнее просто оставить их в покое.

Христианские Чудотворцы организованы так же, как и другие ветви христианства. Члены духовенства, такие как маги Ордена Святого Сильвестра, имеют более строгие обеты, чем служители, работающие в миру, а тот, кто оказался Пробуждённым, может получить некоторые наставления, для помощи ему в использовании магии, но в пределах руководящих принципов их веры.

Христианство, в идеале, проповедует помощь другим и облегчение их боли, если это возможно, и есть христианские чудотворцы, которые пытаются соответствовать

этому идеалу. Однако на протяжении всей истории во имя христианства творились самые разные дела, и в наше время ничего не изменилось. В зависимости от того, какой частью христианского учения они руководствуются, или как они понимают её, христианские чудотворцы могут быть вовлечены в широкий спектр мероприятий от благотворительных до предосудительных. Но что бы они ни делали, это будет иметь свойство священного крестового похода.

Христианские чудотворцы всех мастей могут быть найдены по всему Западному полушарию, хотя на востокеони менее распространены (там они, как правило, бывают заклинателями). Их навыки призыва часто слабы, а их возможность давать указания духам ограничена. Если вы ищите кого-то, кто может чётко сформулировать задачу для духа, не оставляя тому лазеек, ищите в другом месте. Они могут быть сильными заклинателями и адептами, особенно когда они чувствуют, что их дело правое.

Натаниэль де Леон возглавлял небольшую группу монахов Сильвестра, во время Ацтлано-Амазонской войны, но его обязанности по сути закончились, когда все его подчиненные были убиты во время последней чистки амазонскими стихийниками в Боготе. Он всё ещё считается членом ордена, но его точное положение неясно. Он взял на себя задачу по поиску новобранцев, чтобы служить под его началом, а это значит, что он готов передать учение и идеи христианских чудотворцев желающим учиться.

ХРИСТИАНСКАЯ ТРАДИЦИЯ

Бой: Огонь
Обнаружение: Вода
Здоровье: Воздух
Иллюзия: Земля
Манипуляция: Руководство
Истощение: Сила Воли + Харизма

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Влияние
Исцеление
Обнаружить Жизнь
Разряд Молнии
Увеличение Врождённого Предела

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ СИЛЫ АДЕПТА

Восприятие Астрала
Мистическая Броня
Чувство Опасности
Эмпатическое Исцеление

ЧЁРНАЯ МАГИЯ

Заинтересованы в изучении черной магии? Начните с принятия того, что книги Кроули и ЛаВея, а также ваш любимый Некрономикон – подделка, выбросьте их в окно. Черная магия не об этом. Это не банальность, вроде «Быть собой», наряженная в атрибуты тьмы. Это не о том, чтобы сказать «бу», а затем уйти, чтобы вы могли спокойно уснуть ночью. Это значит жестокость и сосредоточенность. У неё плохая репутация, потому что заслуживает её.

Ключ к Черной Магии в том, чтобы сочетать гедонизм с устойчивостью. Любой идиот может толкнуть дозу новакока или кинуть шлюху на несколько ньюйен, но это низшая лига. Черная магия — это не просто исполнение желаний; это удовлетворение того, за чем люди выстраивались в очередь, чтобы дать им лишь, что сами захотите, согнув их по своей воле, так, чтобы они бросили всё, что считали жизненно важным, лишь бы угодить вам. Если вы не можете представить себе удовольствие, которое может исходить от этого, чёрная магия не для вас. Черная магия о понимании, что зло — не случайное, неконтролируемое разрушение, речь идет о систематическом разрушении других ради собственного удовольствия и наслаждения.

Возможно, самая опасная вещь о черной магии, это то, насколько она может быть привлекательна. Иногда практикующие будут ссылаться на символы из других религий или традиций, демонические рога, пентаграммы, свастики, масонский глаз, в основном, чтобы подняться над людьми или передать ощущение, что они делают что-то тайное, но не обманывайтесь. Чёрные Маги – вот магическая сила этих символов. Они в первую очередь интересуются, как можно использовать эти символы для манипулирования другими, именно там их реальная сфера интересов.

Чёрные маги иногда действуют открыто, но чаще они опираются на тонкое влияние, манипуляции, и интриги, так что практикующий может осторожно вести людей к своей цели, так, что они сами захотят туда пойти. А затем захлопывает ловушку.

Чёрная магия принимает разных практиков, пока они готовы полностью посвятить себя такому способу ведения дел. Заклинатели могут использовать магию, чтобы повелевать умами других, чародеи могут вызывать духов, чтобы те выполняли их приказы (как и ожидалось от Чёрной магии, практики склонны быть надменными по отношению к своему духу), адепты могут использовать свои социальные навыки, чтобы уговорить людей дать им то, что они хотят. А мистические адепты могут всё это понемногу.

В то время как некоторые Черные Маги работают вместе, когда они считают, что их интересы совпадают, большая их часть не видит особой необходимости и пользы в совместных действиях. Они, скорее всего, предпочтут войти в ряды какой-то другой организации, пробиться на вершину, а затем превратить всю эту организацию в организацию Черной Магии, или, по крайней мере, организацию служащую потребностям и желаниям конкретного чёрного мага.

Тот факт, что манхэттенский маг по имени Джульетта Бирма разместила в Матрице объявление о том, что она ищет «желающих обучиться чёрной магии» — служит достаточной причиной, чтобы большинство людей держалось от неё подальше. Черные маги вообще не любят никого учить, и если они рекламируют это, они либо лгут на счёт своих способностей, либо у них есть какой-то тайный план, чтобы использовать вас, либо и то и другое вместе. Но, несколько уличных магов, которые были хороши разве что для карточных фокусов, всплыли в Яме, демонстрируя некоторые поразительные способности и связь своих дел с Бирмой. Так что она или закончила, или проводит очень особенную, долгосрочную операцию.

ТРАДИЦИЯ ЧЁРНОЙ МАГИИ

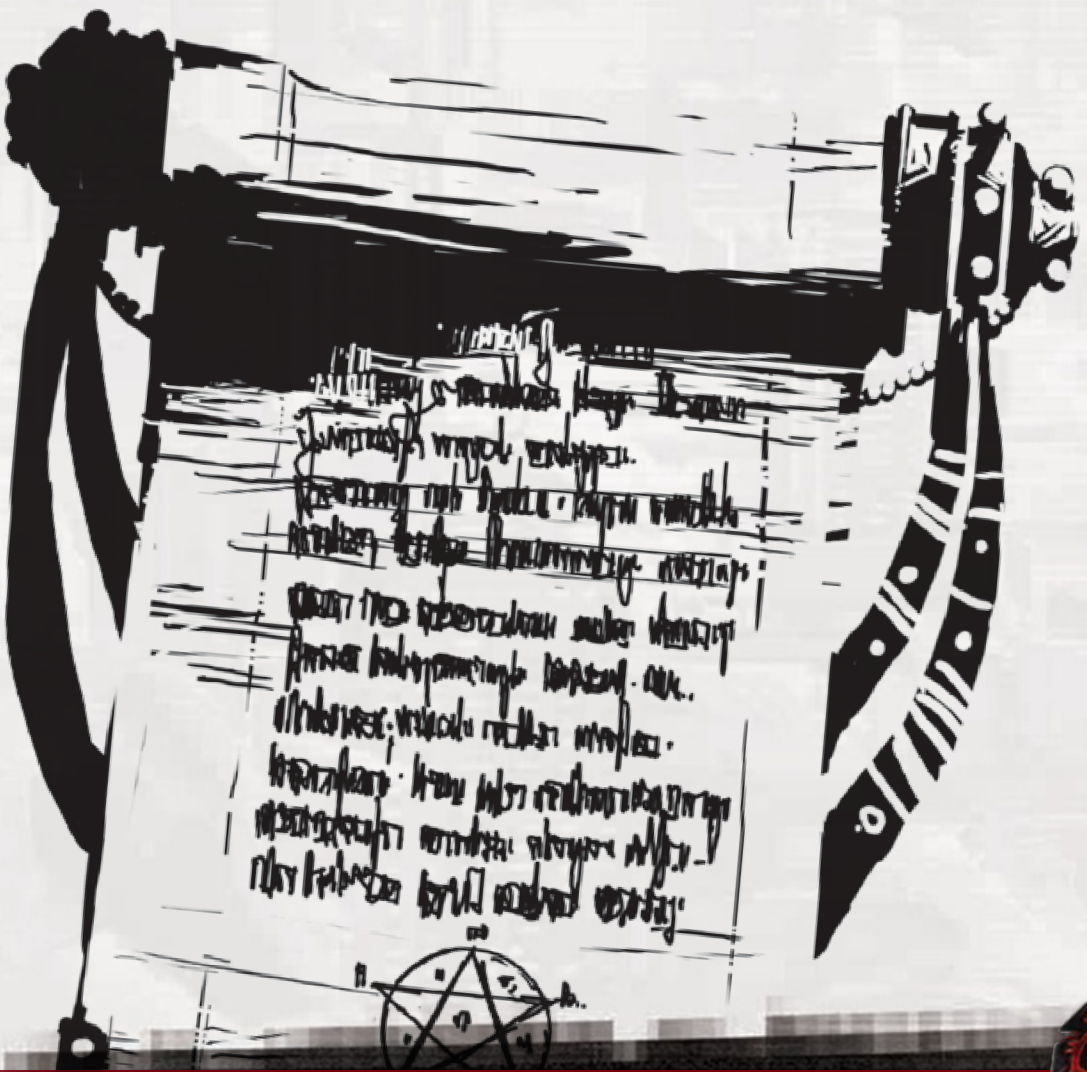
Бой: Огонь
Обнаружение: Вода
Здоровье: Земля
Иллюзия: Воздух
Манипуляция: Человек
Истощение: Сила Воли + Харизма

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Гибельное Прикосновение
Контроль Действий
Контроль Помыслов
Опиумный Притон
Хаотичный Мир

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ СИЛЫ АДЕПТА

Авторитетный Тон
Контроль Голоса
Убийственные Руки
Холодная Решимость



МАГИЧЕСКИЕ СООБЩЕСТВА

Мягкий бой гитары от Агинор и ритмичный бит синт-басов прокатился вокруг тихим, но мощным звучанием, задавая настрой для ритуала. Грант стоял гордо возле подиума, находящегося в центре фигуры. Он был лидером Тихой Семёрки.

Агинор был на Небесном Пике, в верхней точке шестиконечной звезды, соединённый силовыми линиями с Чейзом и Мадлен у Якорей, они занимали третью и пятую вершины звезды. Тихо работал с синт-басом из точки Склепа, напротив Небесного Пика, связанный силовыми линиями с Келли и Мике во Вратах – на второй и шестой вершинах.

Семёрка выбрала шестиконечную звезду, часто называемую Звездой или Щитом Давида, не потому, что они были как-либо связаны с путём иудаизма, но потому что она имела шесть вершин и центр. Всего семь мест, которые они могли использовать в ритуале. У Тихой Семёрки не было стандартной традиции. Они росли вместе за высокими стенами и жесткой охраной аркологии Эво, лишенные религиозных и магических традиций, где получили «пресное» корпоративное воспитание. Когда у них пробудился дар, корпорация перевела их в приятную тишину кампуса, где их в той же «пресной» манере настойчиво обучали принципам Универсальной Магии. Но даже эти уроки завели их так далеко, что в конечном итоге Семёрка разработала свою собственную традицию исследования мистических глубин магии.

Келли и Мика присоединились к гармонии ритма со своей флейтой Пана и трензелем, соответственно. Мика был виртуозом в игре на скрипке, но утверждал, что трензель был простым и правдивым выражением его души. Когда нежное пение и мелодия наполнили воздух, свечение начало исходить вдоль линии между точками входа – линией Врат. Свет пульсировал в такт синт-басу, набирая силу с каждым новым ударом, пока свечение не стало устойчивым и ярким.

Чейз достал мелкий серый порошок из своей сумки и начал чертить формы. Узоры, которые они выбрали, происходили из множества культур, но каждая фигура символизировала одну и ту же вещь – заземление. Свечение линии Врат начало скользить вниз к Тихо, расширяясь и пульсируя в такт с басом. С первым прикосновением света на линии Земли, серый порошок вспыхнул, сжигая символы вокруг точек Якорей, привязки к материальному плану, обжигающим огнём.

Слепящая вспышка отбросила жуткий тёмный силуэт на стену, отображая следующую стадию ритуала в тёмном танце. Тень руки Мадлен вытянута и заканчивается тонкой тенью от ножа, другая, живая рука сделала взмах, вторя своей угольно-чётной тени. Концы теневых рук скрестились, останавливая взмах, и трепет жизни был обменян на устойчивую линию тонкого потока, достигающего земли. Багровые линии прочертили узоры, самый большой из кусочков мозаики в их магическом стиле, перенесли свечение на другие линии, связав пульсирующим тактом линии от Врат до Якорей.

Когда вторая светящаяся полоса коснулась линии Земли, она пробудилась жизнью. Вспышка вдоль линии Земли к каждой опорной точке отразилась по углам и устремилась к Небесному Пику. Светящиеся линии пересеклись там, где два треугольника встретились. Когда они коснулись треугольника, точка Склепа начала светиться мягким красным светом. Пульсирующие линии встретились у ног Агинора, точка Небесного Пика засветилась ярко-синим светом, когда они пересекли начало линии Врат.

Их шестиконечная звезда была полностью освещена.

Тени вокруг Гранта углубились, несмотря на возрастающие свечение. Он ответил созданными лучами света, что постепенно усиливался и заставил тени отступить. Казалось, они прижимались к ногам Гранта, как будто лидер ритуала поглощал их. Как только тени исчезли, мелодия остановилась, все участники были идеально синхронизированы.

Грант протянул руку и бросил подиум за пределы фигуры с нечеловеческой силой, которой его пятьдесят килограмм веса не должны обладать. Подиум разбился о дальнюю стену, расщепившись, несмотря на свою прочную конструкцию. Никто не вздрогнул. Грант медленно опустился на колени, протянул руку и коснулся каждой точки внутреннего шестиугольника. Небольшое пламя вспыхивало при каждом прикосновении его пальцев. Как только шестое пламя возникло, Грант встал и сделал длинный шаг к Агинору. Когда он прошел за переделы шестиугольника, из его тела вырвались тени и слились в тонкий гуманоидный силуэт.

Грант повернулся к теневому силуэту и поклонился.

«Душа Тени, мы - Тихая Семёрка - желаем Вашего покровительства в нашем поиске мистических откровений. Мы привели Вас сюда и просим направлять нас. Достойны ли мы?» Грант держал свой тон голоса ровным, скрывая удивление, что всё это на самом деле сработало.

«Посмотрим», – раздался шепот теневого духа.

Тихая Семерка дружно улыбнулась.

Как и Душа Тени.

ТОПИКСТАРТЕР: LOTHAN THE WISE

Я никогда не считал необходимым связывать себя с какой-либо одной группой. У меня есть членство во многих организациях, чтобы быть в курсе последних новостей в теоретической тауматургии, но ни одна из них не была настолько интригующей, чтобы заинтересовать меня. Но это не значит, что я не сталкивался в своей жизни на интересные сборища мистиков. Именно поэтому три моих друга попросили меня поделиться здесь своей мудростью. Дела в Чикаго идут неплохо, поэтому я и согласился подготовить этот прекрасный документ.

Я начну с краткого изложения различных рассуждений, почему те, у кого есть Дар, собираются вместе. Большая часть моей работы здесь будет сосредоточена на высказывании своего непредвзятого мнения и точки зрения на несколько магических организаций, с которыми я знаком. Начнём с публичных групп, затем перейдём к корпоративным организациям, к некоторым из исторических и религиозных групп, затем приоткроем занавес над некоторыми из тайных обществ, поговорим о сообществах, которые я называю «истеричными», и закончим некоторыми небольшими местными группами. В конце я обсужу с вами, что может привести людей без Дара в мистические организации, ведь, как я понимаю, не все из читающих данный текст одарены им.

ПОЧЕМУ МЫ ОБЪЕДИНЯЕМСЯ

Есть множество причин, по которым люди с Даром собираются вместе, но лишь несколько из них являются действительно важными. Я подытожил причины объединения в пяти основных областях: Публичность, Знание, Причина, Заговор и Посвящение. Большинство организаций сочетают несколько причин для существования, но чаще это одно основное ядро, фундаментальное желание, для осуществления которого существует группа.

Социально мотивированные организации охватывают самый широкий диапазон магических объединений. Они варьируются от небольших общинных, университетских или даже семейных групп, в которых собирается вместе не более четырех или пяти магов, чтобы просто «кидаться дреком», вплоть до всемирной сети МагоНет, которая набрала миллионного члена 11 декабря 2074 года. Маги присоединяются к этим группам для социального и сетевого общения, особенно к таким группам, как МагоНет, которые позволяют по крайней мере небольшую свободу общения между мегакорпорациями, которые обычно очень сильно контролируют диапазон и сферу взаимодействий, которые разрешено иметь их гражданам. В основном в публичных группах очень низок обмен действительно закрытой информацией, такой как формулы или теории по метапланарной физике. На самом деле пользователи зачастую почти не говорят на актуальные магические темы и тратят большую часть времени обмениваясь историями из жизни, так одарённые проводят время с друг с другом, ведь они сталкиваются с одним и тем же миром, полным дискриминации и страха.

С социализацией обычно приходит расслоение. Чем больше социальная группа, тем быстрее оно происходит. Тогда обычные чувства зависти или жалости приводят к гибели или расколу этих социальных групп. Не распадаются только те, которые позволяют продвигаться вверх по социальной лестнице в своих рядах. Предоставление возможности подняться по уровням или, по крайней мере, создание иллюзии такого подъема является ключом к долгосрочному успеху. Самая важная часть в таких группах для многих присоединившихся одарённых – это престиж быть среди элиты в этом круге общения. Они зачастую носят свой ранг как знак почёта, иногда даже буквально похваляясь перед теми, кто «ниже» них.

- Эго некоторых людей
- Kane

- Несмотря на силу, которой они обладают, большинство Пробуждённых не более чем металюди, и всё ещё страдают теми же слабостями, что и все остальные. Неуверенность в себе, ненависть к себе, склонность и желание заставить чувствовать себя лучше и выше за счет унижения других, присуще большей части метачеловечества.
- Arete

Социальные группы, безусловно, самая большая категория магических организаций, но они не самые значимые. Это звание принадлежит информационным группам. Члены информационных групп собираются вместе для обмена знаниями о различных магических явлениях. Арканисты обмениваются знаниями о магических формулах, новых исследованиях метапланов, редких духах и любой информацией, за исключением частного корпоративного материала. Большинство

считает, что это самый большой и определенно самый популярный тип организации, но контроль со стороны мегакорпораций, как правило, ограничивает частоту, с которой их наёмные маги обмениваются информацией с магами из других корпораций или независимых организаций. МагоНет, популярное место сбора магически одаренных металюдей, неоднократно сталкивался с многочисленными запретами Корпоративного Суда, предотвращающими распространение ценной информации несанкционированным источникам.

- Что интересно, МагоНет полностью принадлежит КТМ. Их независимость – иллюзия.
- Slamm-0!

Магические информационные организации бывают двух основных видов: проще говоря, законные и незаконные. Законный обмен проводят авторитетные группы, где Пробуждённые могут обмениваться санкционированной информацией. Их не так уж много. Просто информация в наши дни стоит денег. Все мегакорпорации имеют подобные группы, которые действуют как шлюзы для обмена информацией между различными подразделениями и филиалами родительской мегакорпорации, но утечка информации за её пределы крайне затруднительна.

Существуют и более мелкие информационные организации, но те из них, которые предпочитают соблюдать закон, находятся под строгим контролем мегакорпораций, предотвращающих торговлю корпоративными секретами. Также они следят за новыми идеями и умнейшими членами сообщества, чтобы определять потенциальных новобранцев или перспективные идеи. Даже меня однажды посетили их представители из-за особо интересной гипотезы, которую я разрабатывал, идентифицируя фоки. Мне сказали, что лучше избегать общения с ними, но, тем не менее, я добился нужной мне встречи. Это лишний раз говорит о том, что когда к вам приходят корпораты, преследующие собственные интересы, не стоит забывать, что вы всегда можете перевернуть игру в свою пользу.

Что касается обмена знаниями в группах, не соблюдающих закон – ну, они гораздо ценнее и общение в них гораздо более опасно. Эти общества хранят множество магических данных и обучающих материалов, особенно в областях, которые сильно ограничены или вовсе вне закона. Членство в этих обществах требует поручительства от действующего надёжного члена, так как они всегда опасаются засланных «кротов». Забав но, что при всех этих мерах безопасности, в каждом из таких обществ есть минимум один крот или хотя бы подчинённое лицо. Они участвуют в жизни общества достаточно для того чтобы избегать подозрений, но не больше, чем позволяют их корпоративные хозяева.

- Что ничем не отличается от нас. Мы проверяем новичков, находим на них пожизненный компромат, но всё равно ожидаем, что информация так или иначе просочится. Это всё части игры. Отличный способ слить дезинформацию. Прямой канал через излишне болтливый рот.
- Thorn

Случайные группы являются одними из моих любимых. Они собираются вместе, потому что у них есть общий мотив, цель или причина, что-то, чего они хотят достичь. Будь причина религиозной, политической, исследовательской, денежной или что-то более необычное, каждый член группы разделяет веру в это. Размер группы варьируется от нескольких членов до сотен, но редко превышают четырехзначную отметку. Многие из таких групп имеют большое количество не-пробуждённых членов на периферии, они также верят, но не являются частью мистического аспекта.

Случайные общества, как и их информационные коллеги, могут быть по обе стороны закона. Их законность обычно основывается на их конечной цели, но иногда на основе средств, которые они готовы использовать, чтобы её достичь. Мистические Крестоносцы полностью санкционированы, их права гарантированы их корпорацией-покровителем, Фондом Атлантиды, и, следовательно, они действуют в рамках закона (в большинстве случаев закона Фонда). На другой стороне — Братство во Тьме , которое действует вне закона в своей борьбе против зла, и должны сохранять свои действия в тайне, чтобы помочь защитить своих братьев.

Лучшее в случайных обществах – пыл и страсть, с которой они стремятся к своей цели. Они целеустремлены и часто слепы к любой правде, кроме их собственной. Были случаи в прошлом, когда сообщество было лишь с целью противостоять другому сообществу; такие группы, по сути, одного поля ягоды, но у каждой из них свой взгляд на реальность. Обычно они нанимают множество БезГРЕшных, чтобы те поддерживали их численность, а порой даже слепо сражались за них. Многие победы таких групп были одержаны наёмниками, а лавры присвоены верящими в «правое дело».

- Такие группы непостоянны в плане оплаты. Вы можете получить гроши за работу на одну группу, а уже на следующем беге, работая на другую, заработать туеву хучу денег. При этом стоит опасаться совсем уж фанатиков. Для них не проблема поставить крест на паре-тройке «неверных». Первым звоночком служит ситуация, когда вас нанимает напрямую один из членов общества, не пользуясь услугами профессионального Джонсона.
- Fianchetto

Конспиративные сообщества похожи на случайные своим стремлением к определенному результату, но эти группы всегда большие, замкнутые и скрывают свою мирскую деятельность, если проще: для них не-пробуждённые – не более чем инструмент, расходный материал. Такие тайные общества редки, или, по крайней мере, редко раскрываются, но я узнал о некоторых из них за годы моих копаний и переворачивания камней, которые, вероятно, лучше всего было бы оставить в покое.

Мой опыт работы с обществами такого рода научил меня двум вещам: никогда не суди книгу по обложке, и никогда не принимай что-то за случайность, когда дело доходит до магии. Заговорщические группы

стремятся манипулировать другими, используя эти две концепции: заблуждения людей и их готовность принимать совпадения. Нити тянутся, умы обмануты, а события разворачиваются на пользу заговорщиков, пока никто не понимает, кто на самом деле за кулисами, ведь жертвы слишком легковерны или они недостаточно сильны.

Эти организации действуют около, вне и в рамках закона. Они используют методы, не предусмотренные текущими законами, или даже изменяют законы, чтобы те лучше соответствовали тому, что они хотят. Всё время заставляют посторонних верить, что их идеи и действия принадлежат им, и заговорщики не имеет к этому никакого отношения. А когда они не могут управлять ни тем, ни другим, они следят за тем, чтобы нужные люди находились в правильных местах, чтобы навязать свою волю или манипулировать нужными умами. Именно эти группы обсуждает Plan 9 и подобные ему. Но они всё равно не застрахованы от ошибок.

- Взгляды могут быть искажены, но, по крайней мере, мы достаточно смелы, чтобы иметь их. Такие группы не играют честно, никогда. Если ты думаешь, что выигрываешь, хорошо; по крайней мере, ты умрёшь счастливым.
- Plan 9

Сообщества посвященных являются одними из наиболее важных, но обычно самыми маленькими магическими группами, зачастую они находятся внутри других сообществ. Я думаю, что они достаточно важны, а порой и достаточно независимы, чтобы говорить о них отдельно от других групп, хотя бы по той причине, что именно в них обычно вступают бегущие.

Эти общества предоставляют помощь и руководство, тем, кто идёт к более глубоким загадкам. Некоторые из них погружены в традиции и атрибуты своих родительских обществ или их основателей, но многие из них являются простыми маленькими группами пробуждённых, собирающихся вместе, чтобы помогать друг другу, основываясь только на дружбе или стремлении к магической силе.

- Группы посвященных очень разнообразны, но категории Лотана довольно адекватны. Я не согласен, что бегущие чаще всего присоединяются к группам посвященных. Большинство бегущих слишком параноидальны, эгоистичны или избиты жизнью, чтобы присоединиться к кому-то одному. Они имеют свойство создавать свои собственные сообщества вместо того, чтобы присоединиться к другим.
- Lyran

- Сообщества посвященных отличаются от других групп. Они склонны иметь больше социальных правил и внутренней иерархии. Максимальный лимит продвижения ограничивается рангом, являющимся социальным отличием.
- Winterhawk

ПУБЛИЧНЫЕ ГРУППЫ

Как было сказано ранее, по мере продвижения вперед я расскажу о группах нечто иное, чем причины их создания. Первый класс магических обществ, о которых я расскажу – это те, что широко известны публике. Эти группы работают полностью открыто, часто в Матрице есть большая часть информации об их убеждениях, учениях или цели, и есть меньшая часть, что скрыта в тени. Они, тем не менее, выкладывают огромное количество информации на всеобщее обозрение.

Они отличное место, чтобы найти друга, или семерых, которые не против того, чтобы поболтать о некоторых подробностях их работы или поделится слухами о некоторых других членах, которым «просто здесь не место». Получение учетные данные из одной из таких групп могут быть хорошим способом добавить реализма в поддельный GREx, так как членство там дёшево и добавляет достаточное количестве деталей, чтобы при быстром сканировании, часто считать их достоверными. Я знаю, о чём говорю.

СООБЩЕСТВО ХРАНИТЕЛЕЙ АСТРАЛА (СХА)

Участники (приблизительно): 150
Взносы: 100¥/год
Области знаний: Аспектные домены, астральное пространство, приливы и отливы маны

СХА был основан ещё в 2058 году одним из многих пунктов завещания великого дракона Дункельцана. Его целью, как следует из названия, является защита и сохранение астрального пространства и его жителей. В первые годы группа, работала под покровительством Института Магических Исследований им. Дункельцана (ИМИД), который предоставил им все возможности прогореть. Это был и совет директоров, не заинтересованный их существовании, и массовая нехватка финансирования, при отсутствии недостатка в сложных и дорогих проектах, по которым требовались результаты. По прошествии нескольких лет, на организацию обратил внимание Ибу Эйр, свободный дух, который активизировался, взял бразды правления и принял важные решения, сдвинувшие курс общества. Ибу Эйр открыл СХА для финансирования вне ИМИД и Фонда Дракона. Группа поменяла одного мертвого драконьего хозяина на другого, намного более живого, Хестаби. С тех пор общество ощущает клин, глубоко врезавшийся между ним и его основателями. Дело дошло до тайной вражды между ними, но СХА нашёл много других друзей в магическом сообществе.

Хестаби, как покровитель, поспособствовала прочным связям СХА с шаманами Шаста, и одно время четверо из них даже были в правлении. Сейчас их там нет. Из-за событий последних лет, зачистки горы Шаста и изгнания Хестаби её сородичами-драконами, судьба этих отношений сейчас являются предметом интенсивных спекуляций. Даже с действиями против их крупнейшего попечителя, СХА приобрело достаточно друзей, чтобы поддерживать своё существование и двигаться вперед. СКАШ по-прежнему ценит СХА за помощь в изучении алчер, в частности исследование астральных разломов закрытого теперь Разлома ДиСи; их работа в Чикаго помогла понять связь между Чермакским Взрывом и

астральным пространством, а также природу и потенциальную угрозу духов-насекомых и их шаманов; кроме того, они повсюду охотятся на шедим, в том числе чистку кандидатов на выборах во Фредериксоне. Общество, вероятно, поддержит присутствие в Сиэтле, если кандидат в губернаторы Элиза Блум станет следующим губернатором Сиэтла, так как она была членом совета директоров и всё ещё является зарегистрированным членом СХА.

Для тех из нас, кто находится в тенях, СХА также имеет значение благодаря трём основным аспектам деятельности общества. Для тех бегущих, которые любят работать в сумраке, на границе между светом и тенью, СХА предлагает награды за шаманов насекомых, которые можно заработать с приличным поддельным GREхом и лицензией охотника за головами. Если эти бегущие немного засветятся в отделе лицензирования, они могут использовать этот поддельный GREх (хорошего качества, помним), чтобы подписаться на работу в одной из полевых исследовательских групп СХА. Рассчитывайте на работу сроком не менее шести месяцев, но чаще более года, а иногда значительно больше. Для тех, кому не хватает такого качественного снаряжения СХА нанимает случайные команды бегущих в тени, чтобы помочь добыть предметы или сопроводить в места, строго говоря, не принадлежащие им.

Членство в СХА предоставляет доступ к различным объектам по всему миру, хотя самая большая их концентрация в Северной Америке. Текущее состояние отношений с Хестаби привели к тому, что многие члены стали меньше рассказывать о своём членстве и за прошедшие несколько месяцев посещение на собрания СХА снизились.

- Количество дел, связанных с СХА увеличилось, её члены выступают в качестве Джонсонов и фиксеров Хестаби, пока она в изгнании. Если вы получаете работу, в которой видны следы СХА, скорее всего, вы играете роль в одной из сложных схем Хестаби. Это может показаться незначительным, но вы – ещё один импульс, добавленный к силе волны. Остерегайтесь возможных цунами.
- Lyran

- Не списывайте со счетов Ибу Эйр только потому, он связан с Хестаби. Этот дух коварен и всё время использует теневые активы, особенно в опасных экспедициях по изучению алчер или астральных разломов. Группа публичная, но у них есть своя доля того, что должно быть скрыто. Они потеряли трех зарегистрированных членов за последние шесть месяцев, что означает, что они, вероятно, потеряли по крайней мере втрое больше магов, работающих в тенях.
- Pistons

- Пока у меня есть возможность, я должна проинформировать всех вас о некоторых странных астральных вещах, с которыми столкнулась в Антарктиде. СХА определенно было бы интересно, но я не очень хочу, чтобы они и им подобные знали, что происходит и вмешались в это; эта информация только для своих.
- Elijah

ОБЪЕДИНЁННАЯ АССОЦИАЦИЯ ТАЛИСМОНГЕРОВ (ОАТ)

Участники (приблизительно): 250
Взносы: 500¥/год
Области знаний: Зачарование, фоки, реагенты, телесма

ОАТ открылась в штате Калифорния как свободная ассоциация талисмонгеров и зачарователей, ищущих, как выжить в мире доминирования мегакорпораций. Они быстро выросли и теперь помогают маленьким независимым магазинам талисманов и знаний оставаться независимыми от мегакорпораций, без необходимости преступать закон. Они были очень успешны в США и существуют как крупнейшая сеть независимых, но тесно связанных поставщиков арканы в этой стране, также они стали вторым по величине поставщиком арканы в стране, их опережает только Мицушима. ОАТ удалось расширить своё влияние на север и принести несколько магазинов-складов в Сиэтл, но продвижение встретило свою долю трудностей.

Сиэтл очень корпоративный город. Независимость в городе часто является хорошо развитой и искусно созданной иллюзией. Усилия по захвату рынка сбыта встретились с различной степенью мегакорпоративных противодействий. От «законного» отказа на размещение магазина до саботажа; мегакорпорациям не нравится желание этой организации «сплотить и дать возможность маленьким людям».

Ранее, в своей первоначальной форме, ОАТ была действительно ужасным предприятием для бегущих, так как подминала под себя многие источники ресурсов для талисманов, во время своего развития. Но с его последним проблемами и сильным желанием остаться независимым, ОАТ стала намного более дружелюбной к теням. Хорошо спрятавшись за официальными представителями и Джонсонами, даже президент ОАТ Тамара Нимбус запустила пальцы на тёмную сторону жизни, чтобы помочь сохранить независимость группы от корпоративного контроля. ОАТ также оказался в конкуренции с Иллюминатами Нового Рассвета, которые хорошо знакомы с миром теней и, следовательно, имеют преимущество.

Недавно прошли слухи о переговорах этих двух организаций. Некоторые говорят, что ИНЗ стремятся более полно объединить ОАТ с их существующей сетью. Это определенно станет благом для ИНЗ, но будет стоить ОАТ независимости, которую она так ценит. Многие из членов ОАТ не слишком заинтересованы в идея работать под знаменем ИНЗ с их магократической политикой.

- ОАТ никогда не был особенно воинственной, но небольшая группа владельцев магазинов в Северной Калифорнии активно противодействуют работе ИНЗ в этом районе и становятся всё более «резкими» изо дня в день.
- Slamm-0!

- Магазины Сиэтла, отказавшиеся лечь под ИНЗ, получили большие неприятности. Вот что скрыто за красивыми словами о политике Нового Века.
- Sounder

Для регистрации в качестве члена OAT требуется действующий GREx и готовность вести бизнес по производству или розничной продаже мистических предметов, реагентов или знаний. Это оставляет многих из нас в тени (даже если они готовы), но для тех, кто сумел сохранить или устроить себе симпатичный маленький кусочек жизни вне тени, эта группа может обеспечить бизнес консультации, общение, скидки от поставщиков и производителей, юридическую помощь и, в последнее время, контакты в теневом сообществе, желающее работать на бартерной основе. Звучит ли это заманчиво для вас или нет, но хранить в папке контактов имена некоторых из них – очень полезно.

- Их бартерная система обычно имеет ценность только для команды с магом или адептом, но, если вы можете позволить себе такую работу, вы можете получить наводку на очень редкие предметы, и возможность добыть их меньшей мерой крови, пота и слез, чем ожидаете.
- Picador

ИЛЛЮМИНАТЫ НОВОЙ ЗАРИ (ИНЗ)

Участники (приблизительно): 750
Взносы: 200¥/месяц
Области знаний: Законы и магия, магические артефакты

Иллюминаты Новой Зари (ИНЗ) – это крупнейшая в мире общественная магическая группа, способствующая развитию своих членов при лоббировании прогрессивной магократический политики и социального идеала. Если вы хотите узнать линию партии, обратите внимание на книгу «Наследие американской мечты» доктора Розилин Эрнандес. Она содержит всю магократическую и про-пробуждённую риторику, которую вы ищите, тонко подводя к мысли, что «Американская мечта» может быть возвращена через магократический прогрессивизм. Эта философия была одной из основных платформ, с которой Эрнандес участвовала в предвыборной гонке, когда она сделала ставку на Белый дом в 57-м, при поддержке ИНЗ. Она всё ещё Верховный Маг, самый высокопоставленный член общества, и ходят слухи о различных политических играх, которые она ведёт, чтобы повысить шансы на президентство в СКАШ ещё хоть на один бал.

Эрнандес управляет всем из Великой Ложи в Вашингтоне. Ниже её находится Совет Магов, образованный из магов Внутреннего Ордена. Каждый Маг Внутреннего Ордена курирует свою ложу в крупных городах всего мира, с основным упором на Северную Америку и СКАШ. Эти маги, как правило, экономически или социально влиятельные в своем регионе люди. Ложи управляют местными ячейками магов, возглавляемые магами Внешнего Ордена. Местные главы никогда не имеют более дюжины пробуждённых участников, но могут включать любое количество обычников в своем составе. В числе не-пробуждённых сторонников наблюдается устойчивый рост с 57-го, со всплесками во время выборов, когда люди присоединяются к политике, ища светлое будущее через магию, надеясь, что магократия может бросить вызов могуществу мегакорпораций. В магические ряды ИНЗ принимают только магов, хотя последователи других традиций иногда присоединяйся как часть Внешнего Ордена. У ИНЗ непревзойденная магическая сеть. Пока вы готовы терпеть эгоистичных магов, работа с этой организацией может быть очень ценной.

- Разумеется мы готовы.
- Slamm-0!

Хотя это публичная и совершенно легальная организация, ИНЗ много взаимодействуют с тенями. Помощь в восстановлении или приобретении ценных предметов для иллюминатов была наиболее распространенным видом заказов в последние несколько лет, но они также имеют небольшие активы для некоторых тайных исследовательских проектов и экспедиций. Даже если ИНЗ внезапно прекратят всё это, их потребность в бегущих не закончится в ближайшее время, поскольку их теневая война с Чёрной Ложей всё ещё продолжается.

Если вас интересует членство, а не просто работа, вам просто нужны действующий GREx и готовность платить некоторые адекватные взносы каждый месяц. В преимущество членства входят в стандартные услуги — скидки, обучение, общение и т. д., и даже если вам не нужны скидки на мистические предметы или помочь в выяснении тонкостей призыва, то возможность иметь сеть магов, готовых делать несложную легальную работу, или получить немного инсайдерской информации о некоторых тайных делах, не помешает никому.

- У меня есть друзья в ИНЗ, которые сделали для меня несколько заготовок. Удобные, а порой и довольно ценные маленькие хитрости, помогающие выбираться из неприятностей.
- Kane

- Ха. Kane имел в виду, что у него *были* друзья. Многие члены ИНЗ — участники Нового Века, а после выборов некоторые рабочие места порой *освобождаются*. Будьте осторожны, политика — опасная игра, верность таких людей недолговечна.
- Kay St. Irregular

ВРАТА ИШТАР

Участники (приблизительно): 20
Взносы: 500¥/год
Области знаний: Законы и магия, магическая безопасность, метапланы

Публичная, но очень закрытая, эта небольшая организация проводит большую часть своего времени коллективно уткнувшись носами в книги. Когда они от них отрываются, то чаще всего выходят из тела, чтобы исследовать какой-то отдаленный участок астрального пространства или выполнить метапланарную задачу, ища ответы на загадки магии. Группа является открой для пробуждённых всех традиций, но нынешнее большинство удерживают герметисты, в их рядах есть только один шаман (насколько я знаю).

Штаб-квартира группы находится в Сиэтле, но у них есть собственность в нескольких других городах. Это

обычно простые апартаменты, переделанные для встреч или кратких остановок. Они, как правило, имеют отличные астральные и физические системы безопасности. Участники могут использовать любое из этих мест в своих исследованиях и, в некоторых случаях, их сдают менее добропорядочным лицам. Они не будут сдавать помещение в аренду в качестве убежища, удерживать там кого-то или помогать скрываться от законников, но у них нет проблем с теми, кто нуждается в астрально безопасном месте, чтобы дать отдых своему мясу, будучи занятым в астрале.

К слову о законниках, одна из причин почему члены не пойдут так далеко, чтобы помочь разыскиваемому преступнику, это то, что они консультируют законников, и у них есть контракты с небольшими офисами различных охранных корп. Члены Врат Иштар заключают контракты на магические расследования для охранных корпораций, по которым имеют приличное количество ньюйен, а также контракты на постоянную магическую помощь для небольших корпораций, которые не могут позволить себе иметь собственное магическое подразделение. Эта прибыльная сторона бизнеса является причиной, почему несмотря на маленький размер группа оперирует такими обширными активами.

Членство для бегущего маловероятно, но иногда единственный способ, которым они могут сохранить свои выгодные контракты, это заключить договор с уличным магом. Эти деловые отношения иногда приводят к предложению вступать в их общество, хотя и не часто. Члены имеют свойство быть очень избирательными к «новой крови» и, как правило, принимают новичка, только если думают, что это может помочь их собственной ситуации внутри группы. Внутренняя политика второй из наиболее распространённый вид деятельности в группе, первое место за книгами.

Те, у кого нет дара, но есть страсть к магии могут быть в их рядах в качестве исследователей или архивариусов. Группа привлекает многих таких людей специальной программой вознаграждений. Обычники зарабатывают почасовой оплатой за услуги, которую они один раз в год могут обменять на возможность поучаствовать в полевой исследовательской экспедиции. Эти экспедиции путешествуют по всему миру, чтобы исследовать астральные явления, в которых не-пробуждённые участники получают возможность испытать себя с помощью заклинания Астральное Окно.

- Экспедиции никогда не проходят тихо. Прорвавшиеся разозлённые духи, озлобленные призраки и неожиданные магические вспышки происходят почти каждый год. Они поддерживали штатную безопасность последние несколько лет. Так что, если вы можете устоять на ногах полностью упакованные в броню, то вы могли бы получить у них халтурку.
- Hard Exit

ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ДОМ ЖЕЛЕЗНОЙ БДИТЕЛЬНОСТИ

Участники (приблизительно): 200
Взносы: 50¥/месяц
Области знаний: Боевые навыки и силы адептов

Это «общество» начиналось как маленький и простой дом для тренировок, который вырос благодаря орку, который основал и развил его. Основатель, Джеккик, орк-адепт с золотым сердцем и железными кулаками, основал школу в заброшенном спортзале на окраине Редмонда. Он пригласил людей тренироваться там, не основываясь на их таланте, или даре, но предлагая возможность приобрести необходимые навыки, чтобы защитить себя в суровом мире Пустоши. Он относился к участникам с уважением и учил их в свою очередь уважать искусство и силу, которую он им дал, а затем передавать эти знания в пределах созданной им традиции. Сегодня принципы и пути Железной Бдительности преподают в более чем тридцати школах по всему миру.

В школах учатся гораздо больше обычников, чем адептов, но все, кто там тренируется, должны проявить верность друг другу. Все участники должны поддерживать друг друга, будь то помочь попрактиковаться в спарринге, разработке или изучении новых техник, угостить своих коллег чашкой сойкофе, или поддержать вмешательство сообщества, когда проблема у учеников больше, чем то, с чем они могут справиться в одиночку.

Школа — прекрасное место для бегущего, который, по совести, учится и помогает в то же время. Адепт может продвинуться в Железной Бдительности дальше, тем более что группа не имеет особо сложной структуры или обременительных требований, помимо продолжения преподавания в школе. Участник может быть исключен, если он не хочет проявить верность или нарушил традиции школы. Возвращение расположения обычно требует некоторого акта раскаяния со стороны нарушителя. Я участвовал в ряде из таких актов, поручая провинившимся сделать некую работу для меня, безо всякой компенсации для них, ну помимо возможности учиться дальше.

- В зависимости от серьезности нарушения, акты раскаянья могут стать почти невыполнимыми. Даце Ну, Бостонский член, убил студента во время преподавания чересчур сложной для того техники. Раскаяньем был выбран астральный поиск истинного имени духа воздуха на его родном плане. Где-то через год, раскаявшийся возвратился, чтобы признать, что задача слишком сложна для него.
- Lyran

КОРПОРАТИВНЫЕ СООБЩЕСТВА

Магия является ценным товаром. Корпорации любят контроль ценных товаров. Корпорации любят контролировать магию. Простая ассоциативная логика. Каждая мегакорпорация имеет магическое сообщество, доступное только для её граждан, в некоторых корпах

таких групп несколько. Многие небольшие корпорации, будь то дочерние компании мегакорпораций или независимые, также имеют свои собственные магические сообщества. Эти группы лояльны своим корпорациям, хорошо финансируются, и, как правило, полны корпоративной жадности и ударов в спину. Они отличное место для поиска информации на конкурирующую корпу, последних исследований и разработок, которые могут потребовать небольшого полевого испытания или даже членства, если у вас есть достаточно качественный поддельный GPEx. И это точно не тот тип групп, который вы захотите разозлить. Те, кто родился с Даром знают, насколько это большая редкость, и у большинства его носителей эго соответствующего размера. Проблема с таким эго состоит в том, что, когда им причиняют вред, они воспринимают это как личное оскорбление, и не важно, что вы об этом думаете. Я знал нескольких бегущих, которые пострадали от корпоративных ритуалов, потому что они взялись за работу и не столько сумели нанести корпорации урон, сколько имели наглость стрелять в особо обидчивых магов или даже просто нарушили границы их лабораторий. Будьте осторожны.

- На аналогичной ноте я хотел бы добавить кое-что касательно «вали мага первым». Не делай то, что может вывести на тебя. Это довольно распространенное высказывание на улице, но бегущие, которые делают это частью своей уличной репутации, выходят на более высокий уровень. Корпорации не любят, когда их действительно ценные игрушки сломаны, и многие из них имеют негласные договорённости. Они знают, что одарённых трудно найти, и у них нет желания продолжать терять одарённых работников. Если у них есть файл на вас, а если вы проработаете в тени достаточно долго, он будет, будьте уверены, что в нём упоминается, как вы справляетесь с одарёнными противниками. И если ваш счётчик тел становится слишком высоким, ожидайте, что кто-то из них в конечном итоге пустит собак по вашему следу.
- Winterhawk

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ МИЦУШИМЫ 13

Участники (приблизительно): 12
Взносы: Нет (участники являются сотрудниками Мицушима)
Области знаний: Боевые заклинания, магическая безопасность

Легендарное. Я мог бы оставить одно это слово, и многие бы всё поняли. Это имя шепчут как что-то жуткое, хотя они ходят среди нас. «ИПМ 13» появляется незаметно в их ЛЛС, на шевроне униформы и даже татуировкой на теле. Входя в их ряды, знайте, что бы вы ни сделали или не изобрели — вы ничто, по сравнению с теми, кто был до вас.

Испугались? Если ваш ответ - «нет», вы либо дракон, либо дурак. Что скажете?

Другие говорили это до меня и говорили это хорошо, так что позвольте мне использовать их слова. Эти мужчины и женщины — элитная группа яростно преданных магических решал, которые в штатной ситуации занимаются исследованием магических контрмер для угроз Мицушиме. По давним слухам, самые первые члены этой группы стояли за политикой КТМ «нулевой зоны», и такой менталитет до сих пор закреплён жёстко в их умах.

КТМ использует это подразделение для тестирования внутренней безопасности во всех её аспектах за счет использования некоторых очень неприятных заклинаний — тех же самых, которые они используют для допроса «вредных активов» и проверки лояльности к мегакорпорации самого ценного персонала. Группа проводит обучение с силами безопасности КТМ, как лучше справиться с магическими угрозами, и она действует как рисковая бригада при использовании магии против компании. Общее количество членов, насколько мне известно, не превышает дюжины и это может показаться мелочью, если не знать, что один член ИПМ 13 зашел на завод Зен-Марш Кемикалс, который был захвачен двадцатью партизанами ТерраФист! в прошлом году, в том числе тремя шаманами, и вышел оттуда невредимым.

- Исцеляющее заклинание. Ремонтное заклинание. И ты как новенький. Использовал тот же трюк сам с небольшой помощью друга.
- Kane

- Это уже второй раз, когда ты упомянул о друзьях. /dev/, ты что, хакнула аккаунт Кейна?
- Slamm-0!

- Не-а, просто поднимаю его социальные навыки.
- /dev/grrl

Главная причина непрерывного успеха 13-го подразделения – это их полное и полное неприятие неудачи. У членов 13-го подразделения, которые потерпели неудачу, есть три варианта: бегство, смерть или позор. На тех, кто бежит, охотятся. Обычно другие члены, но если их неудача была достойна особого наказания, они заключат контракт с бегущими, чтобы опозорить их в смерти. Работа — это высокий риск, высокая награда и запрет когда-либо говорить о ней с кем бы то ни было. Я сам узнал об этом от друга, умершего от ФАБ. Тем, кто выбирают смерть, разрешается покончить с собой в традиционной церемонии Сеппуку. Этот метод очищает их имя и оставляет их семью с честью, а семья получает денежную компенсацию. Те, кто выбирают бесчестие, лишаются своего имени и корпоративного гражданства, передаются в одну из штаб-квартир подразделения, и служать корпоративным офицерам подразделения в любой должности на выбор, кроме одной. Обычно называемые ронинами, они часто действуют в тени по приказу одного их корпоративных шишек. Единственное, что они не могут сделать, это говорить о своих операциях никому из корпоративных сотрудников, включая других шишек. Когда речь заходит о внутренних интригах корпораций, ронин может отправиться на бег против своей же корпы. Будьте осторожны с ними, так они в первую очередь рассматриваются как расходный материал.

- Сотрудник 13-го подразделения работал в Амазонии

несколько лет назад. Он запорол работу и решил использовать вариант бегства, который упоминал Лотан. Будучи в бегах, он работал, чтобы исправить свою ошибку. Война Ацтехнолоджи с Амазонией наконец дала ему такой шанс, он должен был использовать его правильно. Ему это удалось, и он пришел прямо в Штаб КТМ в Латинской Америке на совещание офицеров, где он сел на свой церемониальный коврик, вытащил свой танто и сам предложил присоединится к этому подразделению как ронин. Офицеры проголосовали «нет» единогласно, маг попытался совершить сеппуку в конференц-зале, но вместо этого был застрелен телохранителем генерального директора.

- Mihoshi Oni

- Бессмысленный расход хороших активов.
- Thorn

- Не в их глазах. Они не хотели возвращать ему честь, которую он потерял. Именно традиции делают КТМ сильной.
- Mihoshi Oni

ИНСТИТУТ МАГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ ИМ. ДУНКЕЛЬЦАНА (ИМИД)

Участники (приблизительно): 375
Взносы: 350¥/ месяц
Области знаний: Законы и магия, магические артефакты

Если СХА являлся нежелательным приемным ребенком в семье Фонда Дракона, то ИМИД — это их «золотой мальчик». Также сформированная по завещанию покойного Дункельцана, эта группа получила финансирование, рекламу и персонал, в том числе, на то время, князя Эрана из Тир Тейгирна, заседающего в его совете директоров. ИМИД не какое-то маленькое волшебное общество. Они являются корпорацией, которая просто сосредоточена исключительно на изучении секретов и загадок магии в шестом мире.

Присоединение к этой группе означает работать на корпорацию, не слишком желаемый вариант будущего для читающих сей труд. Но не бойтесь, к бегущим в тени отношение вполне достойное. Вы не получите доступ к любому их магическому ресурсу, пока не докажете свою ценность, но они, как известно, предлагают членство, читай «работу», только перспективным магам с правильным складом ума и набором навыков. И да, им нужно и то, и другое. Так как они небольшая организация (по крайней мере, по сравнению с некоторыми из их корпоративных братьев и сестер) и им не хватает той магической экстерриториальности, которую имеют меги, а также они не могут позволить себе иметь частную армию, независимо от того, сколько они могущественны в сфере магии.

Зачисление в их ряды дает доступ к их библиотекам и санктуариям, а также скидки на фоки и реагенты, которые компания покупает оптом для своих исследований. Для чародея с командой они предлагают что-то ещё более значимое: работу. Пока маг ручается за своих товарищей, институт может найти работу для них. Работа не всегда локальна, и не очень хорошо оплачивается, но недостаточное количество ньюйен они компенсируют доступом к оснащению и оплатой мелких расходов.

- Просто помните, что они всё ещё являются корпорацией. Я знаю весь мир сентиментально ассоциирует институт с именем большого Д в названии, но каким бы филантропом ни был мертвый змей, он больше не дергает за ниточки. Это просто бизнес.
- Clockwork

Поскольку с ИМИД можно взаимодействовать, не являясь его членом, я упомяну, что многие команды бегущих связываются с этой организацией, когда ищут большие деньги и пытаются взять награду, которую институт выдает за токсичных шаманов и магов крови. Никогда не забывайте, что причины, по которым награды такие большие, это большие трудности в этой работе. Такие награды не даются за голову местного крысиного шамана, немного нервного из-за химии, сброшенной на его любимой свалке. Монстры, на которых охотится ИМИД, будут являться вам в кошмарах.

- Награда также выплачиваются только за живую цель, делая такой заработок намного сложнее. С другой стороны, они менее дотошны, чем, к примеру, Ренраку или КТМ, что предполагает сопоставимые, а иногда даже большие, награды за мертвеца.
- Hard Exit

- Дружеское напоминание о том, что эти награды могут получить только граждане корпорации. У меня есть несколько знакомых фиксеров, занимающихся брокерством для некоторых трудолюбивых корпоративных граждан, использующих деньги, заработанные бегущими для пополнения собственного пенсионного фонда. Вы не получите всей награды, но так вам достанется хоть что-то.
- Fianchetto

МИСТИЧЕСКИЕ КРЕСТОНОСЦЫ (МК)

Участники (приблизительно): 33
Взносы: Нет
Области знаний: Мистическая история, пробуждённые угрозы

Я многое раскопал об истории, культуре, членах и деятельности Мистических Крестоносцев по причинам, которые здесь не буду раскрывать. Они гораздо больше, чем просто волшебный спецназ Фонда Атлантиды, как многие о них думают, и на самом деле в союзе с ФА по собственному выбору. Их отношения гораздо более выгодны для крестоносцев, чем для фонда. Те, кто смотрит на них так поверхностно, никогда не получат полного понимания того, что крестоносцы делают для Шестого Мира.

Когда я говорю о Мистических Крестоносцах, знайте, что я говорю о Внутреннем Круге, посвященных волшебного общества, которое существует в основе общей группы. Знакомую униформу носят как люди без дара, так и пробуждённые, но только настоящий признак Мистических Крестоносцев и символ их ордена – это татуировка полумесяца над скрещенным мечом и гербо

м. Изображение герба уникально для каждого из тридцати трех членов Внутреннего Круга. Если крестоносец умирает, его герб передаётся далее к следующему в очереди. У любого, кто будет пойман с татуировкой ордена, не являясь его членом, она будет срезана вместе с кожей. Если преступник был частью сообщества, он будет немедленно изгнан. Если это посторонний, его судьба определяется его намерениями. Те, кто своими действиями прославил Крестоносцев, будут освежёваны и оставлены жить, как предупреждение. Те, кто носит знак, но приносит позор своими действиями, будут освежёваны и убиты.

Система чести и справедливости крестоносцев установлена по рыцарскому образцу и уходит корнями в древний мистический кодекс. Тот же кодекс устанавливает их цель в мире, и эта цель совпадает с работой Фонда Атлантиды многих лет подряд. Обе группы стремятся понять магию в Шестом Мире, приобретают артефакты предыдущих эпох, чтобы эти артефакты не принадлежали и не использовались теми, кого они считают недостойными. То есть почти всеми, кроме их самих. Усилия крестоносцев также направлены на усиленную охоту на пробуждённые угрозы. Инфицированные, маги крови, шаманы духов-насекомых, шедим, призрачные тени и многое другое – всё это цели для крестоносцев. Всё, что вредит манасфере или является перенесённой на наш метаплан вредной магией, может попасть под их прицел. Мои исследования выявили четырёх кибернекромантов, раз и навсегда устранённых крестоносцами из-за их неестественной порчи.

В последнее время течение событий в ФА с участием нескольких известных артефактов создали небольшой разлад между организации. ФА извинились, но Крестоносцы очень суровы. Они не прощают и ожидают, что ФА опомнится и исправит свои действия. Тем временем Внутренний Круг посвященных отказал в помощи операциям ФА. Другое обычники и пробуждённые члены крестоносцев всё ещё работают с ФА, но элитный спецназ в настоящее время сосредоточен на их собственных делах.

Крестоносцы — это не та группа, к которой когда-либо удавалось присоединиться бегущему. Крестоносцы на самом деле очень плохо относятся к большинству бегущих, и вам действительно нужно постараться, чтобы доказать, что вы не подонок, прежде чем они будут относиться к вам с хотя бы небольшим уважением. Обратная сторона монеты в том, что они не только много и часто работают в тени, но и вынуждены нанимать команды бегущих в качестве резерва или отвлечения для своих операций. Им можно доверять в том, что они заплатят то, что обещают, но не ожидайте, что они будут относиться к вам с уважением, которое, как вы думаете, вы заслуживаете. Если они хотят поставить вас на своё место, только потому что они верят, что вы не заслуживаете уважения, ну и хрен с ними. Вам может не нравиться это, но лучше так, чем превращать это в большую проблему, что может означать потерю работы и занесение в их дрек-лист. Если это заставит кого-нибудь из вас, наполненных эгоизмом груд мышц, чувствовать себя лучше, то ни один из них не

смотрит на вас свысока намеренно. Они действительно настолько хороши.

- В бег для МК в настоящее время часто зовут деккеров, риггеров и техномантов, так как ФА держит на поводке большинство технических специалистов в организации, оставляя Крестоносцев в дефиците.
- Netcat

МАЛАКИМ

Участники (приблизительно): 11
Взносы: Неизвестны, но могут включать в себя часть души участника
Области знаний: Операции Ареса, духи-насекомые

Я только недавно узнал об этой группе больше, чем пару слухов. После некоторых недавних проблем Ареса, Малаким стали более смелыми в своей личной вендетте против Ареса и, в частности, Дэмиена Найта. Большинство предполагают, по названию группы, что они – ответвление Серафима, бывшего спецназа Прикладных Технологий Кросс (ПТК), и хотя другие без проблем верят этим слухам, я не хотел бы быть настолько небрежным с моими обвинениями в таких связях. Вся группа состоит из одиннадцати членов. Шесть бывших Серафимов, трое бывших сотрудников службы безопасности ПТК, и последние двое являются частными лицами, питающими сильную неприязнь к Аресу. Я говорю о них, как о корпоративной группе, потому что большинство из них – выходцы из корпораций, а финансирование они получают от фирм бывшей ПТК — что является подтверждённым *фактом*.

- «Сильную неприязнь»? Да Разиэль и Ремиил НЕНАВИДЯТ Арес. Эти двое потеряли свою команду бегущих из-за операции против АнлимиТех, куда Джонсон, мальчик Ареса, отправил их для проверки службы безопасности. Парни Ареса пережевали их, но не проглотили. Когда несколько месяцев спустя Раз и Рем столкнулись со своими друзьями, у них уже были фасеточные глаза и хитиновая кожа. Они собираются сжечь Арес до основания, за это и многое другое.
- Sticks

Как вы видите по присутствию нескольких независимых участников, я упомянул эту группу далеко не как предупреждение. Если вы испытываете достаточно сильное отвращение к Аресу, Дэмиену Найту или и тому, и другому, они могут дать вам шанс войти в своё мистическое сообщество. Они принимают всех одарённых и особенно рады мистическим адептам. У них есть отличные методы обучения смешиванию сил заклинателя и способностей адептов, и они обучают этому участников некоторых интересных военно-магических операций. Всё сообщество, как правило, работает одновременно лишь в одном городе, хотя они и посылают вперёд команду из трёх человек и оставляют за собой арьергард из троих.

- И Малаким, и Падшие состоят из бывших агентов Серафима, но они не ладят, как вы могли подумать. Хотя и те, и другие презирают Арес, члены Малаким обладают более мистическим взглядом на вещи, и они считают, что использование кибернетики опустит их до уровня Ареса. Они не противостоят Падшим, но и работать с ними отказываются. Мнение Падших на их счёт немного хуже. Они считают, что Малаким подверглись порче во время их операций против Ареса и, в частности, АнлимиТех. Падшие считают Малаким жуками.
- Sticks

БРАТСТВО ЖЕЛЕЗНОГО ПОЛУМЕСЯЦА

Участники (приблизительно): 60
Взносы: 200¥/год
Области знаний: Боевые навыки адептов, боевые заклинания

Братство — посвящённая часть корпуса наемной роты «10,000 Кинжалов». Группа существует с 50-х годов, сформировавшаяся исключительно из пробуждённых наемников. Всем пробуждённым наемникам, которые имели долгосрочное сотрудничество с ними, предлагается членство в этом элитном боевом обществе магов, и очень немногие отклоняют это предложение. Члены работают по стандартной схеме: для «гастролей» комплектуется необходимыми специалистами ячейка из трех или четыре членов, и они получают скидки на поставки, а также доступ к услугам группы. Хотя в организацию входят представители из разных регионов мира и разных магических традиций, она остается дружной. После «гастролей» участникам предлагается возможность оставаться частью этого братства, в качестве независимого специалиста до тех пор, пока они не работают на какое-либо конкурирующее агентство наемников или не работают против «10,000 Кинжалов».

Братство имеет свою оперативную базу и тренировочный центр в Стамбуле. У них есть доступ к объектам своей компании-покровителя на окраине центрального Дворцового района Токапи. Это означает, что у них есть хорошие возможности, но для того, чтобы потренироваться или присоединиться к ним, вам нужно ехать в Стамбул.

ГЛАДИО

Участники (приблизительно): 32
Взносы: 500¥/год
Области знаний: Боевые навыки адептов

Адепты по всему миру знают эту группу. Первоначально сформированная адептами, столкнувшимися с дискриминацией в профессиональной спортивной лиге, они использовали свои мистические таланты и Матрицу для повышения ценности адептов во многих спортивных дисциплинах через удивительные демонстрации способностей. Успех кампании ободрил маленькую группу адептов, которые, зная, что они не могут собрать достаточно членов, чтобы сформировать командную спортивную лигу, объединили ресурсы и приобрели права на Ультимативный Боевой Чемпионат. Они находили бойцов по всему миру — адептов, обычников и киберов – и превратил франшизу в лучший боевой вид спорта, с фанатами по всему миру.

Их успех сделал пять членов-основателей Гладио бас-

нословно богатыми ещё в 1959 году, когда они начали, но прошедший год, вероятно, заставил их почувствовать их, что они заработали каждый нюйен. Популярность и успех УБЧ привлек внимание Ацтехнолоджи. Хотя основатели Гладио не хотели соглашаться на предложение от мегакорпы о покупке Гладио Интерпрайзес, у них не было особого выбора, когда Ацтехнолоджи начала на них давить. Пятерка основателей теперь стала четвёркой основателей, а Гладио Интерпрайзес теперь дочерняя компания Ацтехнолоджи. Гладио, как магическое общество всё ещё остается нетронутым, и теперь оно даже получило пользу в виде сокращения взносов, благодаря поддержке мегакорпы, которая знает истинную ценность кровавого спорта.

- Ройс, один из пятерых основателей, был настроен против продажи УБЧ, но Ацтехнолоджи знают, как охотиться на слабости других. Они предложили пяти основателям сделку: частный бойцовский турнир между десятью лучшими бойцами из Ацтехнолоджи и десятью лучшими бойцами из Гладио. Если Ацтехнолоджи выигрывают, пятерка принимает их предложение и продаёт компанию. Если Гладио побеждает, то Ацтехнолоджи не лезет в их дела и должна выплатить один процент своей прибыли в пользу Гладио в следующем году. Благодаря непомерной гордыни, Ройс и другие приняли ставку и выбрали своих бойцов, в том числе Бенито «Пушка» Гомеса — одного из основателей. Единственные результаты, которые известны кому-нибудь, кроме участвовавших бойцов, это то, что Ацтехнолоджи выиграли, а Бенито Гомес, вместе с тремя другими бойцами Гладио — не выжили.
- Picador

- Кадры боев предположительно существуют, и некоторые покупатели могут выложить за них небольшое состояние.
- Netcat

- Наверняка Ацци как-то сжульничали.
- Slamm-0!

- Впрочем, ничего нового.
- /dev/grrl

СЛЕДОПЫТЫ

Участники (приблизительно): 21
Взносы: Нет (участники являются сотрудниками КСП)
Области знаний: Астральные явления, магическая безопасность

Как и Подразделение 13 в КТМ, Следопыты являются отделом магических расследований и службой безопасности в Корпоративном Совете Пуэбло. Они полностью профинансированы КСП и работают совместно с силами безопасности Пуэбло для исследования магических явлений и решения всех мистических проблем государства. Что придает им уникальную глубину проработки, с которой они будут исследовать явление, прежде чем они определятся с курсом действий. Они медленно действуют и считают, что лучший курс действий – всегда сначала добыть полную информацию. Они не верят, что магические явления происходят без причины, и эта причина, прежде всего, должна быть изучена, для возможности поддержки в порядке тонкого баланса магического мира.

Как часть КСП, следопыты могут придерживаться других взглядов на вещи, чем у бегущих, но, как понимают большинство корпораций, обитатели теней имеют свою ценность и свои место. Следопыты нанимают бегущих, обычников и мистиков, чтобы оказывать поддержку в операциях по противодействию угрозам КСП по двум основным причинам. Первая – это операции, которые требуют от правительства держаться на расстоянии вытянутой руки от участия в них, по племенным, духовным или политическим причинам. Вторая – включает в себя загадочные проблемы, которые не обязательно попадают в их национальные границы, но всё ещё подвергают риску граждан КСП. В конечном итоге причинами найма бегущих обычно является активность другой мегакорпорации, желание скрыть следы деятельности Следопытов или необходимость контролировать интересные им феномены.

ТАЙНЫЕ СООБЩЕСТВА

Не путайте тайны со злом. В этом списке есть подлецы и мерзавцы, но есть и те, кто прячутся, потому что они не хотят быть целью тьмы, с которой они сражаются. Не поймите меня неправильно, не каждая группа, которая скрывает себя является доброй или злой. Некоторые из этих групп просто выбирают анонимность чтобы избежать внимания властей не из-за незаконной деятельности, а потому, что они хотят, чтобы их оставили в покое. Современный мир полон контролирующих сил, и контроль не обеспечивает раздачу свобод, он поддерживается путем создания иллюзии свободы. Быть в тайне — означает избегать ограничивающих иллюзий.

ОРДО МАКСИМУС

Участники (приблизительно): 3,200
Взносы: 700¥/год
Области знаний: Магическая история и исследования, Заражённые

В целом, это волшебное общество не является особенно секретным. Членство является символом статуса, а символы статуса работают, только если о них знают другие. Причина, почему я говорю о них здесь — это секретность их руководства и те слухи, которые всегда изобилуют об обществе про их тёмные дела. Правда, Ордо Максимус не какой-то культ злобных монстров, поклоняющихся демонам и строящих козни Европе и в, конечном итоге, всему миру. Они элитарная социальная сеть для богатых и влиятельных европейцев, которые хотят увеличить свою магическую силу, а затем щеголять ею перед другими членами клуба. Эти члены иногда использовал своё положение и положение своих знакомых, для некоторых менее приятных проектов.

Это беглый обзор. Помни об этом, когда встретишься с этими мелкими дворянчиками, которые платят тебе и тычут принадлежностью к Ордо Максимус в лицо. Но когда твой хакер возвращается и говорит вам, что,

серьёзно покопавшись, он нашёл связь между вашим Джонсоном и Ордо Максимус, помни нижеследующее.

Если бы Ордо Максимус был яблоком, у него бы была гнилая сердцевина. Их руководители очень влиятельные ВВЧМЧ-инфицированные, которые использовали свою власть и доступ к членству в Ордо, чтобы раскопать секреты и силы, с которыми не стоит шутить. И это для них пустяки. Эта группа прячется в обществе и это является причиной того, что они основали тайное общество ещё в 50-е годы. С дополнительными социальными слоями, которые скрыли их подальше, среди толпы безумных эгоистов с манией величия. Но помните, когда имеешь дело с людьми, связанными с Ордо Максимус, но это скорее исключение, чем правило. Сообщество насчитывает более трех тысяч, а вампирский круг, вероятно, насчитывает меньше двух десятков.

Зная то, что это тёмное сердце существует, стоит дважды подумать о присоединении, но членство имеет свои привилегии. Прежде всего, членство — это не то, что вы ищете. Это то, что ищет тебя. Если у вас есть благородный титул, даже простое рыцарство, у вас есть шанс, но самое минимальный, для членства. Далее вам нужны деньги, или по крайней мере, видимость денег. И наконец, у вас должны быть связи. Члены, присоединяющиеся к волшебной социальной сети должны усиливать её, и если у вас нет сильных связей, чтобы принести в группу, что в тебе хорошего?

Как только вы войдете их круг, они познакомят вас с несколькими другими членами вашего уровня и уровня чуть выше вашего, а также предложат вам несколько гильдий для присоединения. Гильдии являются внутренней структурой Ордо. Участники могут обождать, с выбрать одной из них, но у них есть только три луны, чтобы сделать это. Если они не выбрали — их исключают из общества. Я не совсем уверен почему установлен такой срок. Обычники, вероятно, предполагают, что в этом есть какое-то мистическое значение, но я не нашел ничего такого. Этот испытательный срок может казаться мистическим, не позволяет людям присоединяться только для того, чтобы злоупотреблять связями, или от попытки проникнуть в группу, пока они ещё имеют внешние связи.

VIGOR SANGUIS

Участники (приблизительно): 20
Взносы: Неизвестно
Области знаний: Законы и магия, магические артефакты

Есть очень мало путей к власти столь же быстрых или гадких, как жертвенная магия. К вышесказанному необходимо также добавить, что это общество не представляет собой некий монастырь убийц и психопатов, ищущих самый быстрый путь к власти. Работая в тайне, они стремятся рассказать другим о культурном и историческое значение жертвоприношений в магии. Члены этого сообщества не полностью спрятаны в тени. Они сильно стремятся скрывать только свои способности или, по крайней мере, практикуя их только в тени; всю оставшуюся жизнь они живут в свете, а окружающие знают об их магических пристрастиях не больше, чем о погоде на Венере.

Это личина, за которой сила скрывает себя и членов магического сообщества, которые осознают свои действия. Моя проблема в том, что я не доверяю этому образу, когда дело доходит до тех, кто ступает на очень крутой склон, скользкий от крови. Каковы бы ни были эти тёмные секреты, они прячутся, и прячутся хорошо.

- Я видел проявления их тёмной стороны в Сиэтле и Далласе. Подозрительные смерти, указывающие на членов этой организации. А у местных правоохранительных органов нет полномочий даже допросить их, но всегда найдутся те, которые призовут их к ответу, даже вопреки закону.
- Fianchetto

ЧЁРНАЯ ЛОЖА

Участники (приблизительно): 10,000
Взносы: Неизвестно
Области знаний: Мистические исследования, тёмная магия, магия и политика, магические секреты

Независимо от того, насколько секретно ваше тайное общество, слухи о нём в конечном итоге найдут выход в мир. Если ваша организация достаточно сильна, она может заставить слухи умолкнуть или выставить распространителей слухов как сумасшедших и экстремистов. Если вы одна из самых могущественных тайных сообществ в мире, вы можете исчезать и появляться по желанию на протяжении всей истории, и, хотя слухи продолжают возвращаться, они никогда не остаются достаточно долго для того, чтобы указать на конкретные цели, и даже в этом случае, у вас есть переиначить записи этих обвинений.

Такова Черная Ложа.

Черная Ложа существует дольше чем Шестой Мир, и ходят слухи о том, что она могла использовать магию в предыдущем цикле через сложные и мощные ритуалы. Теперь, с распространением магии, эти ритуалы проще и гораздо мощнее. Есть около десяти тысяч членов Черной Ложи, состоящих в ложах из семи человек, распространённых по пяти уровням (Мерлин, Мордред, Моргана, Распутин и Нострадамус). Они распространены по всему миру. Каждый участник пробуждён, и большинство из них находятся у власти. У них есть широкий выбор партнёров среди обычников и пробуждённых. У них есть свои люди почти в каждом крупнейшем правительстве и мегакорпорации мира.

Целью этой организации является не столько мировое господство, сколько полный контроль над миром (это различие очень важно, уверяю вас). Они не хотят сокрушить мир под своим сапогом из кожи аллигатора, но вместо этого стремятся подчинить лидеров мира своей воле и управлять ими из-за кулис. Они не хотят быть королями, только доверенными советниками. Таким образом, если что-то не сработает, они просто позволят царю взять на себя вину и исчезнут, только для того чтобы найти новую марионетку, и усадить её на трон.

У них есть ресурсы и возможность получить всё, что они захотят или, но их желания сдержанны вековыми

знаниями в пределах того, что необходимо, чтобы действовать оставаясь в тени. Они редко используют грубую силу против врага. Когда они чувствуют, что сила является лучшим или единственным вариантом, то они выбирают одну из двух форм: как шепот в ночи или раскат грома возле твоей головы.

Большинство членов Черной Ложи не знают, что делают другие члены, поскольку она организована в независимые ячейки, как террористические группы. Это один из способов сохранения анонимности и секретности столь крупной организации. Организации подобного размера и силы, как правило, имеют много врагов и Ложа имеет двух особенно сильных, которые смеют противостоять их контролю, и в последние годы, дали ложе серьезные сражения. Ложа имеет противостояние с эльфами, в частности, с так называемыми бессмертными эльфы, так же, как и драконами. За последние несколько лет драконы использовали их разногласия и войны, чтобы принести вред Ложе. Хотя открытая война с метачеловечеством закончена, теневая война продолжается . Драконы сейчас заняты наймом бегущих и подтверждением того факта, что они не работают в слепую.

- С Хестаби в изгнании, Черная Ложа может быть в большей беде, чем они осознают. Есть даже те, кто предполагают, что её изгнание является лишь частью заговора о том, чтобы послать её в тени разбить Черную Ложу и прочие тёмные сообщества.
- Plan 9

- Драконам не нужно быть в тени, чтобы манипулировать ими.
- Frosty

БРАТСТВО ВО ТЬМЕ

Участники (приблизительно): 300
Взносы: 800¥/год
Области знаний: Тёмная магия, магические артефакты

Тёмное Братство, как их иногда называют, фокусируется на раскопках и получении древних магических артефактов и использование их в продолжающейся битве против зла. Основанное группой румынских ученых после того, как из разрыва Дункельцана в мир вырвались шедим и прочие тёмные духи, братство сильно выросло за годы войны. Их участники посвящают себя принципам самоотречения и бесконечного боя, пожертвовав материальным богатством, они проливают Гнев Фюрста на тьму в мире. Ривель Фюрст, основатель ордена, был мистическим адептом огромной силы. Он умер в прошедшие годы, пожертвовав своей жизнью в битве против тёмных тайных сил, но легенда о Фурсте привлекла в братство большое количество последователей. Штаб-квартира группы находится в Восточной Европе, но привлекают членов со всего мира. Зло не знает границ, как они говорят.

Группа обеспечивает финансирование и тайную поддержку археологических раскопок в Европе, Африке и Азии. У Братства есть убежища, которые они используют как места встреч, в СКАШ, КАШ, Восточной Европе, Японии и Кейптауне. Усилия приводят их в конфликт с рядом других тайных групп, в частности Фондом Атлантиды, Институтом Магических Исследований им. Дункельцана и Черной Ложей, всеми кто также ищет артефакты, а также вампирской частью Ордо Максимус.

Вступление в Братство обеспечивает доступ к активам группы, которые включает в себя небольшую коллекцию артефактов, а также большой выбор фоков, которые были переданы обществу в качестве трофеев. Хотя большинство людей думают об активах как о чём-то материальном, это общество началось в залах академии, и его члены могут обратиться к своим коллегам для получения широкого спектра информации.

- Эти ребята жуткие. Они холодные и в тоже время страстные. Работать на них, с ними или против них — почти одинаково неприятно.
- Thorn

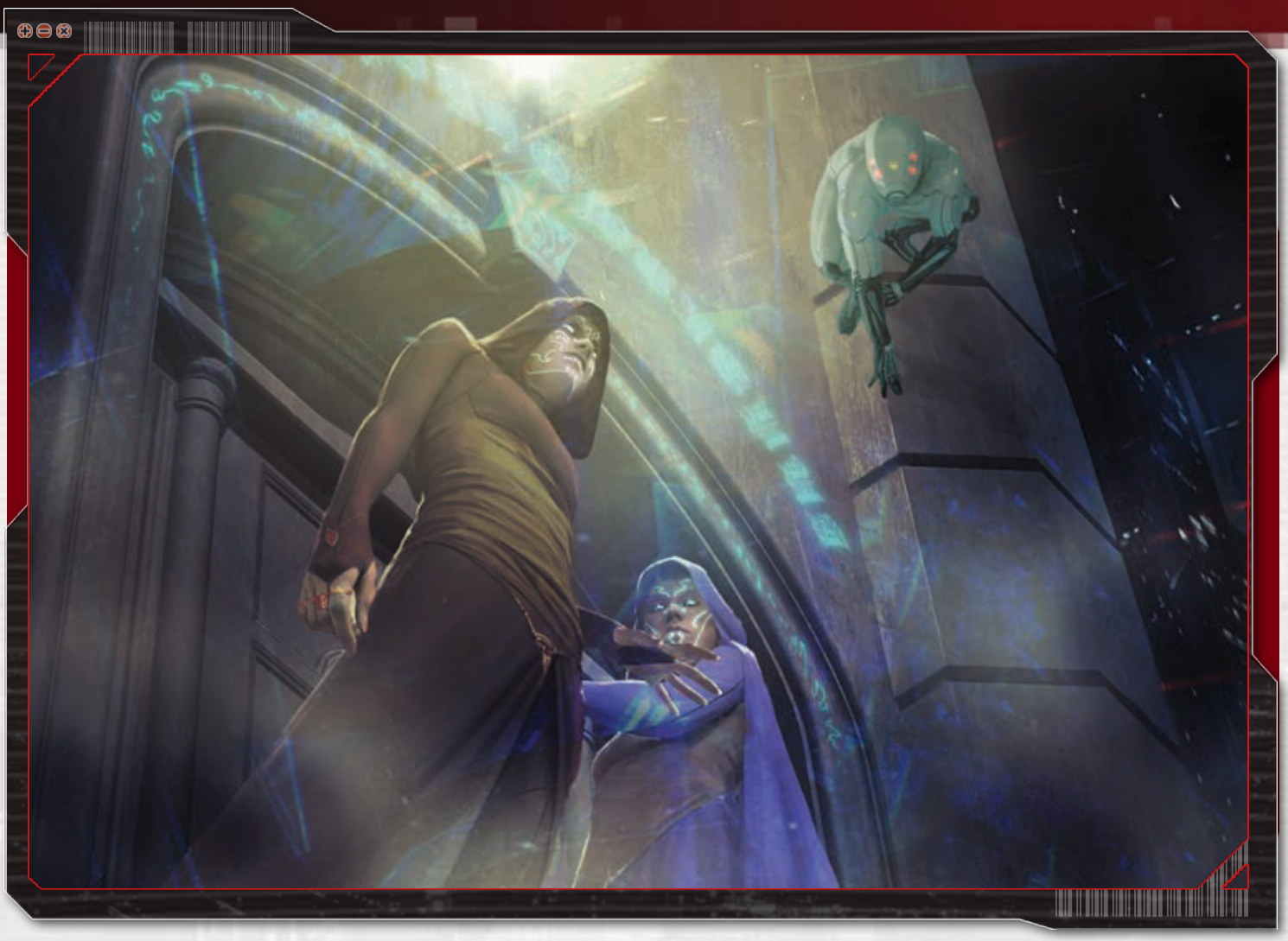
БЕНАНДАНТИ XXV

Участники (приблизительно): 25
Взносы: Нет
Области знаний: Мистическая история, астральные явления, магия драконов, теоретическая магия

Цель этого общества — исследовать и понять мистические загадки Шестого Мира, а также его пробуждённых жителей, чтобы лучше понять основы магии. Я читал об этом где-то как-то раз. Если бы было какие-то волшебное общество, которому я хотел бы подарить своё членство, то на это была бы одна из трёх очень важных причин.

Во-первых, оперативная база группы – переделанный монастырь св. Климента в Праге. В этом месте есть жилье, здания для ритуалов, очаровательные магазины и магические санктуарии для большинства магических традиций. Всё это находится внутри прекрасных исторических зданий. Во-вторых, они посвятили себя исследованию великой тайны Пробуждения, поиску новых путей к просветлению и волшебной мощи. В-третьих, великий дракон Шварцкопф. Я прожил достаточно долго, чтобы знать и понимать фразу «Никогда не заключай сделок с драконом», но как профессор тауматургии в Карловом университете в Праге, Шварцкопф всегда поражал меня своими необычными взглядами. Он покровитель организации и набирает в нее лучших и самых ярких представителей университета в течение многих лет. Наряду с магическим инструментарием и сильной поддержкой, члены имеют доступ в одному из крупнейших архивов околомагической информации в мире — личной коллекции Шварцкопфа.

В свою очередь, члены действуют как глаза и уши дракона в сообществе пробуждённых, в то время как другие исследуют и каталогизируют магические явления, тварей и духов для великого дракона. Шварцкопф также использует группу для конкретных миссий, но предпочитает, чтобы члены искали свою собственную мудрость, пока эта мудрость в конечном итоге находит пристанище в его библиотеках. Члены общества проводят большую часть своего времени работая в поле, ища места



необъяснимых магических событий, странных проявлений духов, и другие виды магических странностей, и сообщения свои результаты по возвращению своему покровителю-дракону.

- Интриги в Бенанданти встречаются сплошь и рядом. Там полно многоуровневых двойных игр с ударами в спину, поскольку члены общества стремятся завоевать популярность у Шварцкопфа.
- Fianchetto

- Шварцкопф не в восторге от того, что члены его общества занимаются подобной ерундой. А может и в восторге, как и любой другой дракон.
- Frosty

ИСТЕРИЧЕСКИЕ СООБЩЕСТВА

Восприятие является реальностью для воспринимающего. Исказите своё восприятие достаточно сильно, и вы окажетесь здесь. Я не говорю, что эти группы не обладают властью, но их системы убеждений, деятельность или даже сам факт их существования дают мне достаточно поводов, чтобы поместить их сюда. Это моё личное мнение. Помните, *моё* восприятие — это *моя* реальность.

ДЕТИ ДРАКОНА

Участники (приблизительно): 1,350
Взносы: 600¥/год
Области знаний: Магия драконов

Я был бы менее склонен считать их сумасшедшими, если бы вводный рассказ об их довольно новой религии не имел столько общих черт с христианскими мифами об Иисусе и его жертве за наши грехи. Замените Иисуса на Дункельцана, а грехи на уроки надежды и гармонии, и вы получаете такую же жертву на благо человечества. Группа была основана Дэвидом Драгонсоном, и у них есть штаб-квартира на острове Принца Эдуарда, со всем, что может понадобиться культу поклонения духу дракона. Это включает в себя магическую помощь и сильный костяк группы, а также обширные ресурсы и множество последователи среди обычников, чтобы делать самые разные вещи для их организации. На самом деле, у Детей гораздо более обычников, чем пробуждённых, но у

пробуждённых большая часть власти.

В настоящее время у них разногласия с рядом других магические общества и групп, в том числе ИНР, ИМИД и тем, что осталось от шаманов Шасты. Иллюминаты не рады, что дети вышли на политическую арену СКАШ, стремясь представлять район острова Принца Эдуарда в палате представителей. И те, и другие копали и бросали «грязь» друг на друга, так как Дети первыми выставили кандидата в гонке. Есть несколько более хладнокровных умов, которые думают, что обоим следует объединить свои магические силы, но их фундаментальные убеждения настолько разные, что трудно представить их совместную работу. Однако иногда происходят и более странные вещи.

ИМИД недоволен мнением Детей об их общем благодетеле и не имел с ними дел с тех пор, как они начали проповедовать свой особый сумасшедший бренд. Оба также часто действуют на противоположных сторонах теневых операций, надеясь заполучить некоторые из более неуловимых предметов большого Д. Это включает в себя предметы из его завещания, которые Дети считают принадлежащими им, на основе их поклонения мертвому президенту, а также предметы из его тайных кладов. Даже слух о реликвии Дункельцана будет расследован кем-то из этой группы. Вера проходит долгий путь.

Что касается оставшихся Шастских шаманов, всё было хорошо, пока Хестаби не изгнали. С тех пор, существует напряжение между ними и Детьми. Я не знаю точной причины, но напряжённость есть. Бегущие в тени часто работают на грани между этими двумя организациями, связанными с драконами.

- Это печально. Дункельцан убит, Хестаби изгнана. Кажется, любой дракон, который заботится о метачеловечестве, вытягивает короткую соломинку.
- /dev/grrl

- Дункельцана больше нет. Хестаби просто работает в тени. Она приняла назначенное наказание без вопросов. Наверняка у Оранжевой Королевы есть план.
- Frosty

ТЕХНОМАГИ

Участники (приблизительно): 300
Взносы: 50¥/месяц
Области знаний: Технологии и магия

Эта группа опасна, её боятся как большинство людей, так и корпорации. Они социально открыты, и не очень строги к тому, кто может или не может к ним присоединиться, у них нет ограничений на убеждения своих членов. Группа включает в себя как пробуждённых, так и обычников. Признаюсь, мои знания о техномагах ограничены, но я не склонен к распространенному мнению. Зло в человеке, а не силе. Наличие сплоченной группы, члены которой могут манипулировать всеми планами — астральным, физическим и Матрицей – кошмарная вещь не только для бессильного корпоративного раба зарплаты, но и для его хозяев.

Я не копал глубоко, но есть информация, что это общество принимает пробуждённых из всех слоёв населения, наравне с техномантами. У них есть группы для совершения ритуалов как посвещения, так и погружения. Я слышал слухи о техномагах, но не видел доказательств их существования в реальном мире.

- Я часто прочесываю странные ноды, и самые близкое, что я видел – это слухи о бегущем под ником Zero Cool. Ничего не утверждаю, но другие упоминали его как адепта с техно-способностями. Он пропал в Африке некоторое время назад.
- Plan 9

- Существуют дары Погружения, которые могут проявляться как дары адептов, так что их очень легко перепутать. Это, вероятно, и послужило источником слухов.
- Netcat

ЛОЖА КРАШЕНОЙ ЛОШАДИ

Участники (приблизительно): 150
Взносы: 200¥/год
Области знаний: Духи-наставники, шаманская магия

Не буду лгать, у меня много друзей в Ложе Крашеной Лошади. У меня также есть ряд знакомых, и я не лишен врагов в сообществе. Они богатые и разнообразные. Они принимают всех, кто следует шаманским традициям и несут ответственность только перед своим духом-наставником, духовным руководителем их магии, и это создает почти бесподобное разнообразие в пределах сообщества. От Скрытной Змеи до Психотической Акулы.

Общество было основано в Далласе, Техас, КАШ. Это был дом первой ложи, и эта ложа всё ещё содержит намек на дополнительные полномочия в этом антиавторитарном сообществе нонконформистов. У них ложи на всем североамериканском континенте, в том числе в Ацтлане, на самом деле независимые секты. У каждой свои цели, основные побуждения, и даже правила для вступления. Единственное, что общее для них — шаманская традиция и дух-наставник. Это означает, что шаманы не-индейских традиций могут присоединиться только до тех пор, пока их секта это позволяет. В настоящее время большинство лож находятся в Тир Тейгирн и Корпоративном Совете Пуэбло, особенно тех местах, что ранее принадлежали Государству Ют ов, но Сиэтл недавно взял на себя инициативу как одна из крупнейших отдельных лож.

В целом общество поддерживает жизнь шамана в обычном обществе. От продвижения классических шаманских традиций, таких как шаманов Медведя в исцелении людей или шаманов Волка как специализированных боевиков, они работают, чтобы найти место для шаманов в каждом аспекте жизни. Чтобы все увидели, насколько шаманы полезны, и подумали о том, насколько комфортнее им было бы, если бы после неудачной операции в операционную пришёл мужчина, с большим грязным медведем гризли, держа в руках мешочек, предположительно с мистические порошками, и возвратил их обратно к жизни.

Для бегущего, это нормально, но если вы Обычный Джо, то это странно. Но они работаю над этим.

Я знаю отдельные ложи, изучающие различные мета-

планы, связанные с духами-наставниками, метапланы, связанные с элементами, которые они альтернативно используют для алхимии, и агрессивными типами духов, особенно духами-тенями и шедим. Я уверен, что другие ложи изучают и другие вещи, но это вся совокупность моего знания, которое подтверждено. И, как я уже говорил, я торговец талисманами, а не слухами.

Тем не менее, я с уверенностью скажу, что по крайней мере две известные мне ложи включают шаманов с токсичными наставники. Эти ложи расположены в Сиэтле и Чикаго, известными токсичными доменами. Чего я не знаю, так это знают ли об этом остальные члены Ложи Крашенной Лошади. Члены, которые мне благосклонны, не будут выдвигать такие обвинения против своих братьев без железных доказательств, которых я не имею. Будьте осторожны.

Для шаманов, которые работают в тени, Крашеная Лошадь является одной из немногих публично известных групп, которые принимают их. Как антиавторитарная организация, они не делают особых ставок на ГРЕхи и другие «оковы репрессивной цивилизации». Их слова, а не мои: присоединение к Ложе поможет получить вам контакты в других городах, доступ к прекрасным шаманским реагентам и связи с некоторыми довольно экстремистскими про-природными группами, такими как ТерраФист!

ШАМАНЫ ШАСТА

Участники (приблизительно): 18
Взносы: 1,000¥/год
Области знаний: Астральные явления, магия драконов, шаманская магия

Если бы вы попросили меня рассказать об этом сообществе год или два назад, я бы рассказывал совсем другую историю. После изменения статуса их покровителя среди её сородичей-драконов и атаки на гору Шаста с целью заполучить её сбережения, Шаманы Шаста как магическое сообщество были уничтожены. Те, кто остались, а после атак выжило менее двух десятков, ушли в тени.

Их число сократилось ещё больше в прошлом году, когда остатки некогда мирной и гордой организации начали мстительную войну против других драконов, бегущих, которых они нанимали, корпораций, которыми они владели, и в принципе любого, кто хорошо отзывался об их врагах или плохо о Хестаби. Как и следовало ожидать, справиться с этим в одиночку они не смогли. Несмотря на отсутствие Хестаби в обществе, её влияние до сих пор чувствуется во всем мире через гнев её бывших последователей.

- Если бы Оранжевая Королева обратила взгляж на то, что осталось от её детей, её глаза наполнились бы слезами. Тьма поселилась среди них.
- Man-of-Many-Names

- Токсичные, все без исключения.
- Lyran

МАНА

Участники (приблизительно): 50
Взносы: Нет
Области знаний: Боевая магия, группировки магов

Это фундаментальное определение сообщества уличных магов. Первоначально сформированная членом банды и дополненная пробуждёнными новобранцами из других банд или одарённых, живущих в Пустошах Редмонда и других заброшенных районах, где распространена Мана, эта банда испытывает нехватку ресурсов, но в ней прочные отношения. И они не заботятся о формальностях — не проверяют ГРЕх при вступлении, и придут на помощь, стоит только позвонить.

Но не думайте, что в этой группе царит братская любовь. Многие участники по-прежнему бандиты из конкурирующих банд, и хотя встречи Маны происходят в их штаб-квартире в Редмонде — на нейтральной территории, никто никогда не обвинял бандитов в излишней требовательности к правилам.

Группа была основана в Сиэтле, в Редмондских Пустошах, когда Аргус, бывший Хэллоуинер, отчаянно звал на помощь, пока соратников становилось всё меньше. На удивление на помощь пришли другие пробуждённые бандиты, так что, помогая друг другу, они отложили свои флаги, и сосредоточились на том, что их объединяет – на магическом даре.

Группа распространилась на два других города со значительными заброшенными зонами. Бригады Маны в КРМ и СЗПХ не такие большие, как группа в Сиэтле, которая в настоящее время имеет более двух десятков членов, но и в той, и в другой уже около дюжины человек. Бригады в других городах были основаны членами из Сиэтла, которые были недовольны своим положением, но не до уровня «духу моего больше здесь не будет». Они просто разошлись подальше, сведя сотрудничество между бригадами почти к нулю.

У группы Маны в СЗПХ возникли проблемы с Бродячими Котами, местной бандой магов в Аврора Уорренс. Ни та, ни другая банда не очень-то умеет вести позиционную войну, но и те, и другие будут рады оказать магическую поддержку любому, готовому помешать усилиям их заклятых врагов. Полезная информация на случай если вы, работая в Денвере, перейдёте дорогу кому-то из них.

Если вам нужна магическая помощь в любом из этих городов, вызывайте бригаду Маны. Они сдают в аренду свои магические способности, и они уличные бандиты, так что не требуют непомерной платы, как некоторые корпоративные маги. Я не рекомендую нанимать их для важной или тихой работы, поскольку их не нанять надолго, а их заклинания, как правило, очень шумные.

Не думайте, что, можно получить какую-либо помощь или поддержку от группы Мана без последствий. Группа имеет довольно плохую репутацию у астрального сообщества из-за их недостойного обращения с духами. Ожидайте некоторой отдачи от любого призванного духа, если он знает о вашей принадлежности или связи с Маной, и будьте готовы к «творческой интерпретации» ваших команд.

- Бесплотные гор начали искать возмездия за насилие над их сородичами. Вряд ли Мана надолго задержится в СЗПХ.
- Man-of-Many-Names

ОБЩЕСТВО ВОЗРОЖДЁННОГО ФЕНИКСА

Участники (приблизительно): 18
Взносы: 200¥/год
Области знаний: Магическое выгорание, технологии и магия

Вы могли видеть в новостях, что их новогодняя вечеринка в Бельвью зажгла в прямом смысле, и Общество Возрождённого Феникса ещё не восстало из пепла. Группа получила мощный удар по основным своим членам, а остальные участники разбежались в страхе, что события были атакой, а не просто причудливой магической катастрофой. Я бы не упоминал их вообще, если бы не слухи в тени о причине взрывного развала этой группы.

Для тех, кто не сверяет данные, Общество Возрождённого Феникса представляет собой небольшое собрание мистиков, которые по тем или иным причинам почувствовали необходимость совладать с чистотой своих тел, установив искусственные аугментации. Общеизвестно, что аугментации мешают работе с маной, а увеличение их количества может привести к выгоранию — полной потере магического потенциала. Фениксы верили, что есть способ исправить потерю души и помочь тем, кто потерял или ослабил свои способности, они использовали генетическое лечение, удаление или замену аугментаций на более качественные модели, и ритуальную магию, в попытке исправить духовную связь. Я не могу говорить об успехах этих усилий; я просто говорю о том, во что они верили.

Что касается их безвременного опустошения, то слухи связывают это с каким-то странным вирусом, что заставляет многих людей нервничать уже целый год. Когнитивное фрагментационное расстройство или КФР, является распространённой городской легендой с ужасающими историями о захвате сознания людей разумным вирусом. Фениксы верят, что вирус частично технологичен в своей природе и их участники были заражены. Было ли новогоднее событие атакой, направленной на уничтожение зараженных или нападением зараженных с целью уничтожить своих братьев, точно никто не знает, но остальные члены сейчас в тени и потенциально представляют интерес для всех нас.

- КФР? Серьёзно? Ты зовёшь себя «Лотан Мудрый», но при этом делаешь такие заявления. Даже несмотря на то, что после того, что случилось со мной и Джеком, все из присутствующих здесь верят в КФР, предполагать, что эта штука смогла бы подчинить и контролировать Пробужденного, по меньшей мере, глупо.
- Plan 9

- Не забывайте о другом мистическом обществе, у которого были тёрки с этими ребятами — об Обществе Алеф. Они – ещё одна группа, утверждающая, что умеет исцелять выгорание, так что существование конкурента им не слишком выгодно. Они вполне могут стоять за новогодней атакой. На самом деле, это куда вероятнее любого несчастного случая, связанного с магией.
- Lyran

ОБЩЕСТВО АЛЕФ

Участники (приблизительно): 80
Взносы: 500¥/год
Области знаний: Свободные духи, магическое выгорание

Они сильно изменились с тех пор, как Никсон призвал «разбитые души» в 56-м. У него был артефакт, известный как Книга Гаф, который, по его словам, позволял проводить ритуалы по заживлению душевных ран тех, кто потерял связь с магией из-за выгорания. Он добился некоторых успехов, которые большинство объясняло договором со свободным духом Гаф. Несмотря на их безумные идеи, Алеф были довольно успешны и популярны до середины 60-х, когда группа перестала принимать новых членов и скрылась от общественного внимания.

Перенесемся в 69-й. Никсон таинственно исчезает, а его доверенный старший лейтенант, Сильвия ЛяГардия, берёт бразды правления и стремится почтить память своего наставника дальнейшим расширением организации. С того времени они сильно разрослись, но за последние несколько лет их репутация получила ряд серьёзных ударов. Многие из новых участников проявляют серьёзную склонность к насилию, и это не схоже с вынужденной жестокостью бегущих, это что-то ближе к психозу. Некоторые связывают эти изменения с влиянием Так, второго свободного духа, связавшегося с клубом после того, как они добыли Книгу Так в КСП. Предположительно существует и третья книга, которую Алеф активно ищут.

- Существует довольно много группировок, активно противостоящих Алеф в их поисках третьей книги, из страха, что три духа, собранные вместе, вызовут что-то ужасное.
- Arete

РЕЛИГИОЗНЫЕ ОРГАНИЗАЦИИ

Религия и магия были связаны друг с другом с тех пор, как человек впервые стал свидетелем чего-то, что не мог объяснить, и люди не отличали магию от деяний богов. На протяжении всей истории люди использовали религию, чтобы привлечь других на свою сторону, и, если на их стороне был кто-то, способный исцелять больных, превращать воду в вино, вызывать молнии с неба или контролировать пламя, то люди с куда большей охотой верили в существование высшей силы, которую те описывали.

Сейчас я не собираюсь здесь обсуждать существование высших сил — шаманы, друиды и все остальные, кто получает дары от своих духов-наставников, являются достаточным доказательством этого, хотя природу этой силы можно обсуждать (и её обсуждают) бесконечно. Я хочу поговорить об обществах, которые сформирова-

лись вокруг религий после Пробуждения, и изменениях, произошедших в тех из них, которые существовали задолго до возвращения магии в мир.

ОРДЕН СВЯТОГО СИЛЬВЕСТРА

Участники (приблизительно): 200
Взносы: Десятина, сумма которой определяется участниками
Области знаний: Мистическая история, астральные явления, Католическая Церковь, магическая теория

Я сделаю урок истории максимально кратким. Католическая церковь была категорически против магии, когда она впервые вернулась в мир. В конце концов, они изменили своё мнение и приняли магию, не считая её ни добром, ни злом; вместо этого они сказали, что добро и зло находятся внутри человека, а не в доступных ему силах. Любому, кто жил в этой вере в бурную эпоху 10–20-х годов, я прошу прощения за краткость при обсуждении такого трудного времени.

Орден Святого Сильвестра, члены которого известны как сильвестрийцы, является санкционированным католической церковью сообществом Пробуждённых, которые стремятся содействовать пониманию магии в контексте церковного учения. Пробуждённые священники и монахи ордена, все теурги, посвятили себя использованию полезной магии и исследованию магических явлений для церковной библиотеки в Ватикане. Их особенно интересуют те события, которые демонстрируют связь, даже невнятную, с местами или событиями католической церкви. Их расследования могут направляется их собственными интересами, распоряжением Ватикана или просьбой местного епископа. Сильвестрийцам также поручена охота на тайных врагов Церкви, в частности инферналистов, тех, кто ищет свою силу через поклонение тёмным силам.

Очевидно, что это не тайное общество для любителей теней, поэтому рассматривая их, мы должны обратить внимание на пользу, которую эта религиозная группа может принести бегущим с низким уровнем жизни. Их повсеместная распространённость, обширные знания и понимание Пробуждённых явлений, а также необходимость дистанцироваться от действий, которые могут бросить тень на репутацию Церкви, дают возможность бегущим в тени получить хорошую работу.

Католическая церковь присутствует в каждой стране мира, более того, она существует дольше многих государств. Хотя страны не управляют миром бегущих, они являются границами, определяющими законность, правительства следят и управляют массами, которые не имеют корпоративного гражданства, и для властных структур легче всего влиять на преданность своего населения через религию. Это означает, что группы сильвестрийцев можно найти в любом месте и в любой точке мира. Проезжать в некоторые места, где не любят католическую церковь или пересекать границы с артефактами или информацией, которая обычно контролируется правительством для улучшения жизни своих граждан, очень нелегко. Католическая церковь, и особенно сильвестрийцы в своей работе по поиску артефактов, являются экспертами в использовании своей всемирной сети для перемещения объектов или людей. Контрабанда для Ватикана — это постоянный источник работы для нескольких знакомых команд бегущих, многие из которых работают по контракту или управляются сильвестрийским монахом.

- Сильвестрийцы часто работают в Ацтлане благодаря антикатолической политике правительства. В католической церкви есть интересная смесь консерваторов и либералов, которые спорят о том, как они должны действовать в границах Ацтлана. Консерваторы стремятся подчиниться правительству Ацтлана и избежать конфронтации. Либералы находятся на стороне сильвестрийцев, они прямолинейны и активны в противостоянии некоторым из редко упоминаемых ритуалов национальной неоацтекской религии.
- Picador

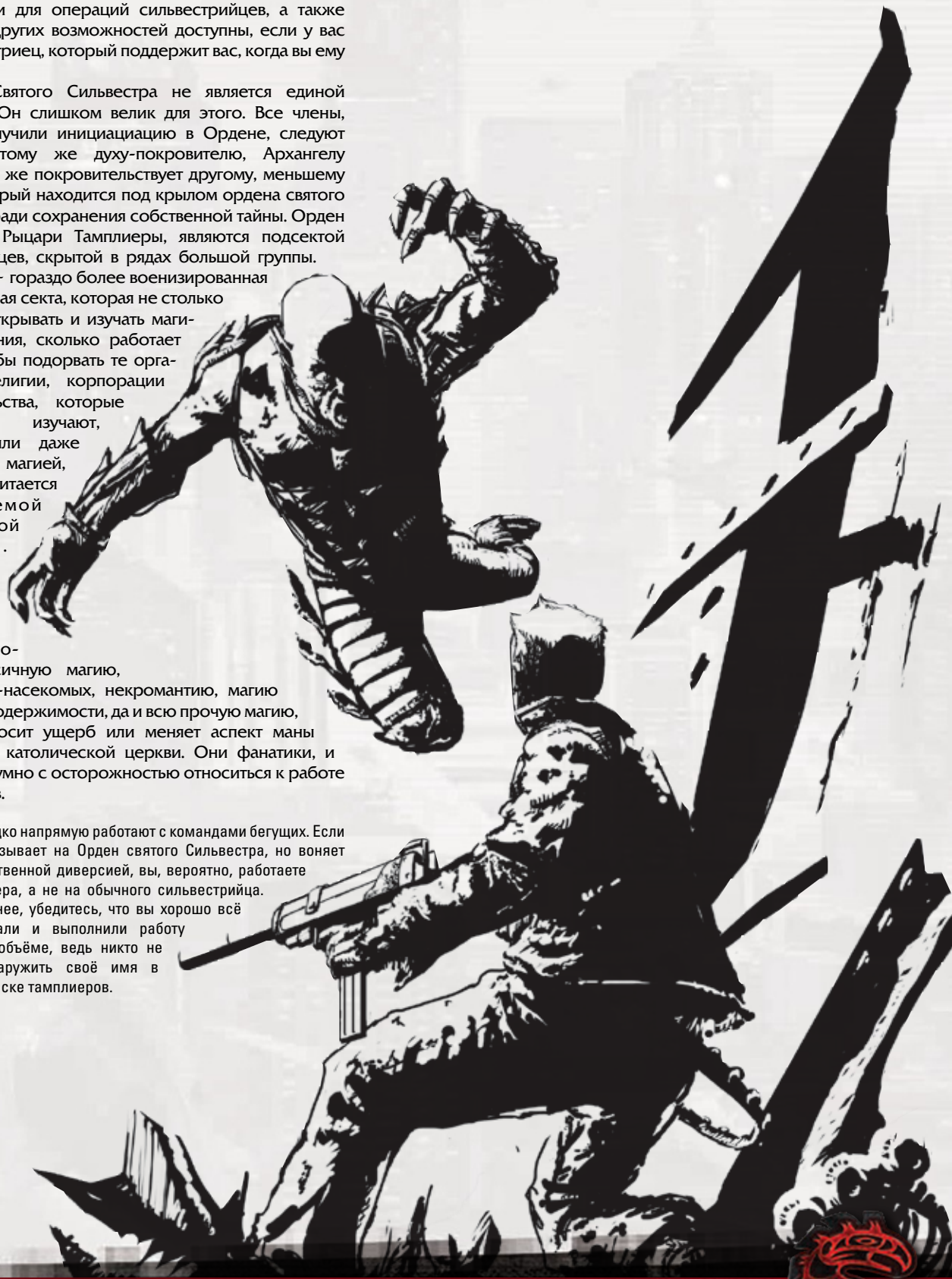
Общение с сильвестрийцами или наличие друзей среди них может помочь вам получить доступ к огромной библиотеке мистических знаний. Сильвестрийцы являются хранителями крупнейшей в мире теургической библиотеки, в которую также входит библиотека герметизма, которая была основана в XII веке, задолго до полного возвращения магии в мир. Как главные искатели Ватикана в сфере всего пробуждённого, сильвестрийцы также пополняют церковные доктрины о паразоологических существах. Сильвестрийцы составили хорошо подтвержденные документы о появлении пробуждённых видов до 2011 года. Их исследования указывают на сложные ритуалы или природные явления, которые концентрировали тонкую ману в пучки, достаточно большие, чтобы активировать метагены у некоторых видов. В общем, все документы довольно интересные. Более интересным для бегущих является обширная библиотека информации о паратварях, к которой имеют доступ сильвестрийцы. И, возможно, самая большая часть их тайной библиотеки — это концентрация данных о магических явлениях. Эти данные, собранные самими сильвестрийцами, а также командами бегущих, которых они наняли, охватывают всё: от спонтанного призыва духов до пустотных смерчей и алчер, а также всего, что между ними.

- Записи ещё не полностью оцифрованы, но опытный декер, проникнувший в их систему, может достать своей команде хороший кусок пэйдата.
- Lyran

Работа сильвестрийцев часто бывает не до конца законна в глазах людей. Это означает, что для поддержания правильного образа церкви и Ордена сильвестрийцы должны полагаться на обитателей теней. Работа часто низкооплачиваема, но сильвестриец, должный тебе услугу, может быть гораздо ценнее, чем ньюйены. Церкви оказывают большие услуги, часто с официальным обеспечением и охраной, особенно если присутствуют сильвестрийцы или другие санкционированные церковью маги. Обеспечение контрабанды товаров или

людей, помощь в изучении магических явлений во враждебных областях, обеспечение матричной и физической безопасности для операций сильвестрийцев, а также множество других возможностей доступны, если у вас есть сильвестриец, который поддержит вас, когда вы ему позвоните.

Орден Святого Сильвестра не является единой структурой. Он слишком велик для этого. Все члены, которые получили инициациацию в Ордене, следуют одному и тому же духу-покровителю, Архангелу Михаилу. Он же покровительствует другому, меньшему ордену, который находится под крылом ордена святого Сильвестра ради сохранения собственной тайны. Орден Храма, или Рыцари Тамплиеры, являются подсектой Сильвестрийцев, скрытой в рядах большой группы. Тамплиеры — гораздо более военизированная и воинственная секта, которая не столько стремится открывать и изучать магические явления, сколько работает над тем, чтобы подорвать те организации, религии, корпорации и правительства, которые поощряют, изучают, участвуют или даже балуются магией, которая считается неприемлемой католической церковью. Это включает в себя магию крови и жертвоприношений, токсичную магию, вызов духов-насекомых, некромантию, магию слияния или одержимости, да и всю прочую магию, которая наносит ущерб или меняет аспект маны против воли католической церкви. Они фанатики, и было бы разумно с осторожностью относиться к работе на фанатиков.



- Рыцари редко напрямую работают с командами бегущих. Если работа указывает на Орден святого Сильвестра, но воняет самоубийственной диверсией, вы, вероятно, работаете на тамплиера, а не на обычного сильвестрийца. Тем не менее, убедитесь, что вы хорошо всё спланировали и выполнили работу в полном объёме, ведь никто не хочет обнаружить своё имя в чёрном списке тамплиеров.
- Bull

ДЖАМИЛЬ ИСЛАМИЯ

Участники (приблизительно): 250
Взносы: Нет
Области знаний: Тайная магия, фундаменталистский Ислам, магическая теория

Это исламистское братство пробуждённых, считающих себя проклятой мерзостью, идущую вразрез с мусульманской верой. Мусульмане-фундаменталисты не верят, что в их религии для магии есть место. Члены Джамиль Исламии становятся моджахедами, посвящающими свои жизни и Талант служению Аллаху и своим братьям по вере.

Лидеры этой секты считают, что лучший способ бороться с врагами Ислама — использовать против них свои тёмные силы, но эти силы необходимо контролировать. Члены Джамиль Исламии работают вместе и создают «дарасы» (классы) из трех-девяти человек во главе с «улемом» (знающим). Они всегда действуют как одна команда, путешествуя по миру и продвигая учения ислама. Когда в дарасе остаётся меньше трёх членов, каждый из них сам становится улемом. Поскольку за годы, проведённые вместе, члены дараса начинают заботиться друг о друге, как о членах семьи, новые улемы появляются крайне редко.

Джамиль Исламия действуют тайно, и хотя им часто поручают защищать важных членов исламистской веры, верующие не знают об опеке своих проклятых братьев. В настоящее время это общество имеет тесные связи с Аравийским халифатом и уже не раз под покровом тайны выполняло секретные задания правительства, при этом некоторые их операции проводятся вполне открыто.

- Хотя Лотан и удостоил своего внимания секту моджахедов Джамиль, он не упомянул тот факт, что важную роль в этой группе играют ассасины, одиночки, часто бывшие улемы или просто члены, не способные работать в команде. Все они, без исключений, – убийцы, совершающие каждое убийство во имя Аллаха. Но при этом никаких невинных жертв. Аккуратность превыше всего.
- Thorn

ХРУСТ КОСТЕЙ

Участники (приблизительно): 300
Взносы: 200¥/год
Области знаний: Астральные явления, призыв, магия вуду

Это сборище магов, практикующих вуду, является скорее религиозным союзом, чем полноценным обществом. Они собираются небольшими группами (в каждой из которых не более семи членов) на всей территории КАШ, СКАШ и Карибской Лиги. Неудивительно, что наибольшая концентрация их членов находится в Новом Орлеане, Луизиана, Свободный штат Калифорния. В городе есть несколько различных сект Костей, каждая со своей повесткой дня и правилами. Общество в целом очень свободно, секты отвечают перед общей группой по собственному желанию или по запросу из других сект. Если участник хочет посетить собрание другой группы, ему будут очень рады, но ни одна из групп не может приказать другим членам посетить их запланированные или незапланированные мероприятия.

- Если хотите заявиться на одну их встреч этой группы, то это будет не сложно, особенно учитывая тот факт, что у них очень мало тёрок с обычниками, и на их собраниях, зачастую больше похожих на вечеринки, встречается много поклонников вуду.
- Kane

Члены группы являются отличным источником информации о любых духовных или астральных событиях в поблизости или о крупных событиях на континенте. Они также общаются с духами так часто, что держат руку на пульсе многих событий на метапланах. Получение прямого ответа от любого хунгана (практикующего вуду) не является нормой. Ожидайте от них ответов в виде загадок, причудливых и символических историй. Это веселит их и раздражает тех, у кого не хватает времени или терпения. Будьте готовы к этому, если планируете спрашивать их о чём-то

- И не пытайтесь угрожать им. Жизнь и смерть для хунгана этого всего лишь понятия, смерть они воспринимают как обретение свободы в духовном царстве, чего они не очень-то боятся.
- Arete

МЕСТНЫЕ ГРУППЫ

Я обзвонил знакомых по всему миру и задал несколько острых вопросов о мистических обществах в их регионе. Некоторые из них даже дали мне контакты этих групп, но я постарался собрать наиболее непредвзятую информацию о группах, прежде чем получить её из первых уст. Я постараюсь максимально сократить информацию, но приглашаю всех, кто имел опыт работы с этими группами, дополнить мои сообщения. Я добавлю названия городов, чтобы вы могли пропустить те, о которых вам не интересно знать.

ПЛАНОХОДЦЫ (ОКРУГ КОЛУМБИЯ)

Участники (приблизительно): 22
Взносы: Обязательных нет, хотя ожидается, что его члены внесут вклад в благосостояние сообщества.
Области знаний: Астральные явления, метапланы

Ведомые шаманом по имени Эмбер, Планоходцы фокусируются на астральном исследовании с помощью проекций. Они верят, что понимание метапланов является способом повышения самосознания. Эмбер также считает, что планы могут содержать другие версии нас самих. Она собрала свою группу для тщательного изучения метапланов. Она говорит с тоном легкомысленной светской львицы, но её слова полны мудрости и знаний. Любой Планоходец с лёгкостью проведёт вас на известный ему метаплан, и очень часто они ищут группы других надёжных магов, готовых сопровождать их в путешествиях к изменчивым, опасным или неизвестным метапланам.

- Среди Планоходцев есть те, кто утверждают, что знают, как протащить обычников на метапланы. Я поверю в это только когда своими глазами увижу обычника, побывавшего там.
- Kay St. Irregular

СООБЩЕСТВО ЯСТРЕБОВ (МАНХЭТТЕН)

Участники (приблизительно): 95
Взносы: 1000¥/месяц
Области знаний: Магические артефакты, знаменитые маги и шаманы, магическая теория

Члены этого общества, полного самых богатых манхэттенских магов, почти ежедневно радуют страницы издания KPM своей роскошной личной жизнью. Естественно, они редко пересекаются с такими, как мы. В группе есть и деньги, и магия, но, как и следовало ожидать, это означает, что участники постоянно пытаются превзойти своих соперников или хотя бы ни в чём не отставать от «верхушки».

Это общество продемонстрировало свою финансовую мощь, выкупив и отремонтировав замок Бельведер в Центральном парке у Консорциума Развития Манхэттена на раннем этапе его существования. Они позволяют арендовать определенные участки здания для частных мероприятий, а также проводят в нём множество своих празднеств. Участники используют большую часть замка для проведения частных собраний и размещения коллекций экспонатов и предметов старины, которыми хотят похвастаться. Не все предметы, принадлежащие Ястребам, хранятся в замке, и лишь немногие держат там по-настоящему ценные вещи, но всё же хранящиеся там предметы весьма ценны, из-за чего их часто пытаются украсть другие организации, а порой и сами члены общества.

- Большую часть времени охрана на уровне «выше среднего», но во время крупных событий они её ужесточают. Ожидайте защиты как от магических и физических, так и от матричных угроз — и готовьтесь соответственно.
- Ma'Fan

- Говорят, пару лет назад у тебя были там проблемы. Их защита настолько хороша?
- Mika

- Работай я один, проблем бы не было. Но команда, с которой я работал, действовала не так деликатно, как я привык.
- Ma'Fan

МЁРТВЫЕ ЧЕРНОКНИЖНИКИ (РАЗРАСТАНИЕ МЁРСИ)

Участники (приблизительно): 13
Взносы: 250¥/год
Области знаний: Боевая магия, группировки магов

Есть те, кто называет их бандой детишек, решивших поиграть в магов, но в этой банде нет ничего детского. Мёртвые Чернокнижники порочны и безжалостны в своих поисках личной власти и продвижении банды в иерархии преступного мира разрастания Мерси. Когда они начали отрезать свой кусок преступного мира, Джонни Ди, их нынешний лидер, заточил банду как лезвие бритвы. Благодаря сочетанию жестокости и точности, банда достигла вершины власти в разрастании и теперь выступает в качестве совета королей его преступного мира. Их численность росла с годами, но они поддерживают те же ограничения в отношении членов группы их общества и её официального совета. Другие участники ждут своего часа, готовые занять любое освободившееся место.

- Самый новый участник — один из многих ВРНГЭ-положительных в разрастании Мерси. Лисоподобный оборотень с даром к манипулированию умами. Среди низов ходят слухи, что он получил своё место, используя свои лучшие приёмы. Доказательство этого может привести к серьезной рокировке в рядах Чернокнижников.
- Chainbreaker

- Нижние ряды банды потеряли трёх членов за последние несколько месяцев. Орки Ливерпуля действительно оказывают на них некоторое давление. Это скорее тряска дерева, а не попытка срубить его, но Чернокнижникам придётся ответить на вызов. Я не хотел бы иметь дел в Ливерпуле в ближайшем будущем.
- Thorn

ГЕРМЕТИЧЕСКИЙ ОРДЕН РАССВЕТА АУРЫ (ДАУНТАУН, МЕТРОПЛЕКС СИЭТЛА)

Участники (приблизительно): 25
Взносы: 200¥/месяц
Области знаний: Защитная магия, герметическая магия, группировки магов

Маги-учёные, ГОРА, одна из тех организаций, что стремится продвинуть изучение магии как положительной силы во вселенной. Повинуясь более высокому моральному кодексу (которому, как они считают, должны ему следовать все герметисты), Орден активно выступает против вредоносного использования магии. Они представляют собой ограниченный орден, в котором одновременно могут состоять не более двадцати пяти членов. Участники занимают три положения, называемые Круги. Триумвират, круг трёх, возглавляет Орден. В Инеаде, круге девяти, четыре члена представляют стороны света, ещё четверо — стихии и один — человека. Последний круг, в котором тринадцать мест, обходится без названия.

ГОРА часто взаимодействует с бегущими, когда требуется помощь в одном из их научных начинаний, особенно в их усилиях по предотвращению формирования банд магов, так как они видят в них путь к магическому насилию, и используют навыки бегущих для борьбы с магическим насилием. ГОРА считают, что магию нельзя использовать во вред, но понимают, что мир может быть опасным. Они не являются богатой организацией и будут предлагать услуги в качестве оплаты, часто в форме защитных заклинаний и заготовок, или контрчародейства для бегущих, которые их выручают. Помните о их системе убеждений, если в вашей команде есть кастер. Известно, что они без особых проблем противостоят насильственным заклинаниям, независимо от того, кто их использует.

Орден базируется в «Синей Луне», магазине знаний возле Тихоокеанского университета. В магазине также находится Дилан Пайк, нынешний лидер Ордена, а ложа ГОРА находится в подвале, с конференц-залом и ритуальной зоной. Члены часто находят потенциальных новобранцев и предлагают обучение и членство, когда оно доступно, направляя тех, кто может оступиться, злоупотребив магией. У Пайка всегда есть два ученика, которых он лично тренирует. Состязание — это проверка. Он наблюдает за соперничеством между ними и изгоняет любого ученика, который злоупотребляет своим даром, чтобы победить. Это план отсеял довольно много несчастных бывших учеников.

- Множество изгнанников ГОРА переметнулись в Орден Мерлина — банду магов в Сиэтле. Мерлины завербовали большинство отбросов Пайка. На улице говорят, что так они готовят удар по его людям.
- Sounder

- Об этом говорят уже лет пять. Если Мерлины и нападут на ГОРА, то нанесут удар по всем его членам сразу. Они знают, что нападая на других членов Ордена, они причинят Пайку гораздо больше боли.
- Lyran

КРЫСИНАЯ СТАЯ (МАНХЭТТЕН)

Участники (приблизительно): 14
Взносы: Нет, но ожидается, что члены будут вносить часть доходов, полученных в ходе общественных действий
Области знаний: Тайная магия, целительная магия, шаманская магия

Этот ковен городских шаманов считает, что они воплощают последнюю оставшуюся дикую природу и силы природного мира среди каньонов из стекла и стали, созданных корпорациями и Консорциумом Развития Манхэттена. Если раньше они были исключительно последователями Крысы, то теперь в группе есть участники, которые не являются крысиными шаманами. Все они по-прежнему преданы Крысе как покровителю и стремятся помочь скваттерам, которые обитают вокруг их базы, расположенной в старом заброшенном бродвейском театре. Группа оказывает большую поддержку местному сообществу, особенно в форме лечебной магии. Чтобы поддержать людей на своей территории, они продают свои услуги другим нуждающимся. Они также получают большую часть своих средств от помощи контрабандистам, торговли на черном рынке и услуг проводников через подземные тоннели, канализационные сети и заброшенные подземные переходы. Они являются отличным ресурсом для любого бегущего, работающего в КРМ или под ним.

- Но не становитесь у них на пути и не смейте оскорблять их, прося о помощи. Известно, что они наставляют своих духов направлять таких людей прямо в беду или бросать их в лабиринте туннелей под КРМ.
- Fianchetto

СЕСТРИНСТВО АРИАДНЫ (СНОХОМИШ, МЕТРОПЛЕКС СИЭТЛА)

Участники (приблизительно): 13
Взносы: 450¥/месяц
Области знаний: Гадание, целительная магия, шаманская магия

Их также можно классифицировать как религиозную группу, поскольку они допускают в свои ряды только истинных последователей викки, но группа ограничена Сиэтлом. Сестринство состоит из тринадцати членов, стандартного шабаша. Они следуют традициям Викки и посвящают себя защите Земли, защите прав женщин и полезному использованию магии. Они не допускают вредного использования магии, кроме как для самозащиты, защиты сестёр или Матери-Земли, и даже тогда вы не увидите, как Сестра кидается молниями или фаерболами.

Для обитателей улиц сёстры являются источником исцеления, гадания и защиты прав женщин. Мужчины всегда будут оплачивать любые услуги сестёр, но

женщины получают их бесплатно или со скидкой, в зависимости от того, как сёстры относятся к ним. Потенциальных молодых ведьм почти всегда лечат бесплатно и приглашают остаться с сёстрами, если им нужен дом. Это иногда приводит к тому, что сёстры вступают в контакт с бегущими, например, в поисках дочери чиновника или когда сестра чувствует необходимость в дополнительной поддержке для защиты подающей надежды молодой ведьмы.

- Они вообще не хотят помогать мужчинам. Типичные феминистки, некоторые больше, некоторые меньше. Убедитесь, что вы знаете, какая ведьма какая.
- Glitch

ПЕРИФЕРИЯ

Когда у вас нет Дара, участие в любом собрании его обладателей, может, по меньшей мере, вызвать у вас дискомфорт. Они могут видеть другой мир, они говорят с невидимыми существами и могут использовать энергии, чтобы делать удивительные вещи. Эти вещи, в сочетании с отношением как к избранным, чем грешат многие пробуждённые, достаточная совокупность причин, чтобы уйти от них. Этот дискомфорт, тем не менее, не снижает спрос на людей, имеющих опыт выхода за пределы мистических сфер, или тех, кто, обладая этим опытом, стремится к магии для получения преимущества.

Как и в любой организации, у большинства магических обществ есть основные задачи, о которых должны заботиться люди с различными навыками. Деккеры заботятся о Матрице, обычники-мускулы следят за физическим планом, аугментированные мускулы отпугивают и поддерживают порядок, а несколько человек с нужными навыками работают на стойке регистрации или хранят книги. Итак, прямо здесь, у вас есть несколько возможностей для не-пробуждённых людей. Кроме того, задания, для которых они нанимают бегущих в тени, могут иметь мистические цели, такие как поиск артефактов или похищение талантливых магов, но мистический уклон цели не означает, что базовые навыки хорошей команды бегущих не нужны. Бой лицом к лицу, взламывание камер безопасности и замков, а также проникновение туда, где вы не должны быть, остаются важной частью работы, а это значит, что не-пробуждённые члены команды по-прежнему должны играть свои роли.

Те, кому не хватает Дара, часто допускаются в большинство сообществ как второстепенные члены. Публичные группы почти всегда имеют такие вакансии. Фанаты магии обычно заполняют места и платят только за то, чтобы быть рядом с пробуждёнными, но бегущие, которые присоединяются к своим товарищам по команде в обществе, могут получить доступ к собраниям и присутствовать в качестве части системы безопасности. Они также могут получить работу от сообщества, которую они обычно не дают команде левых бегущих, например, обеспечить безопасность лишённым столь крепких друзей членов или выступить в качестве добровольцев для испытания новых заклинаний, ритуалов или заготовок.

- Когда всё идет как надо, магия вызывает кучу проблем. Я ни за что не позволю сделать из себя подопытного. Разве они не могут просто купить целую кучу кроликов или типа того?
- Cayman

- Это жестоко!
- Chainmaker

- Лучше они, чем я.
- Cayman

Будучи участниками, они по-прежнему должны платить взносы и посещать собрания, когда их об этом просят. Когда встреча посвящена ритуалам или мистической работе, обычникам предоставляют выходной, но с бегущими — другая история. Эти действия обычно требуют дополнительной безопасности, и именно тогда они привлекают членов общества, которые являются бегущими (если такие есть). Единственное исключение — бегущие, которые принадлежат к другому обществу. Иногда товарищи по команде не имеют одинаковых убеждений и поэтому вступают в разные общества. Существует не так много обществ, даже публичных, которые позволяют членам других обществ посещать их закрытые собрания.

ТЁМНАЯ МАГИЯ

Той ночью он поехал домой на метро. Не было необходимости вызывать такси. Те скудные пожитки, которое он нёс домой, не вызовут подозрений, в отличие от того, что он носил домой много других ночей подряд за последние несколько месяцев. Он держал на коленях маленькие пакеты сои и других предметов первой необходимости, пытаясь сдержать волнение. Его ожидали. Хотя он был раздражён тем, что ему приходилось добывать такую обыденную вещь, как еда, когда он был так близок к достижению своей цели, но это была необходимость, которую нельзя было избежать. Это сделало бы его и его ненаглядную бесполезными, если бы он умер от жажды или голода до своего триумфа. Он вспомнил всё, всю свою работу, что привела его к этому моменту.

Никто не сидел рядом с ним. Никто другой не сидел в том же вагоне, в поезде несущимся через город. Это было хорошо; он привык к одиночеству. По крайней мере, среди людей. Его дом был почти таким же. Вокруг больше никого не было. В то время, когда он только начинал, было много людей. Бродяги, бездомные, безГРЕшные, отбросы общества. Это было благом в те первые дни – именно поэтому он выбрал место, которое теперь стало его домом. Никого из этих несчастных душ больше не было вокруг. Многих из них не были рядом из-за его действий, но остальные ушли по собственному желанию. Он предположил, что бродяги просто защищали себя. Когда пошли слухи об исчезновениях, остальные убежали. Именно тогда ему стало сложнее. Конечно, работа должна была продолжаться, но она стала занимать больше времени и труда. Он отважился добывать людей в свой дом по окрестностям. Транспорт был самой большой проблемой. Он не мог быть пойман с ними; это разрушило бы все. Он также не испытывал радости от такой работы, несмотря на то, что некоторые люди могут так подумать. Это было то, в конце концов, что нужно было сделать – для его ненаглядной, но ему это не приносило удовольствия. Он ненавидел это больше всего то, что они кричали, что они боролись. Тишина. Как он научился наслаждаться тишиной.

Выйдя на остановке, он пошёл домой, так быстро, как мог. Он очень хотел вернуться домой как можно скорее, но не хотел вызывать подозрений. Здесь всё ещё были глаза. Люди могут увидеть. По мере того, как он подходил к заброшенным районам, его темп ускорялся. Совсем скоро. Он воссоединится со своей ненаглядной.

Трясущимися руками он открыл дверь в свой дом и спустился по лестнице. Тепло и тишина окутывали его, как комфортное одеяло. Он почувствовал себя спокойно. Уверенными шагами он направился во внутреннюю келью. Тихие стоны исходили из липких мешков, которые загромождали помещение и заполняли боковые камеры. Он не обращал на них внимания. Достаточно скоро с ними будут покончено. Достаточно скоро они присоединятся к его семье. Все его мысли были сосредоточены на своей ненаглядной.

Она была там. Висела в этом липком, клейком мешочке с другой стороны комнаты. Потные, спутанные волосы закрывали её лицо. Он подошел к ней и расчесал волосы, чтобы показались вдутые черты под ними. Его рука на её животе почувствовала пульсирующие и извивающиеся изменения, происходящие под ней. Время почти пришло. Он весь дрожал в ожидании. Скоро это будет сделано. Скоро они объединятся, и он почувствует себя завершенным. Вскоре он увидит во плоти ту, которую он так давно жаждал увидеть, с того первого дня, когда она заговорила с ним.

Его ненаглядная. Мать.

ТОПИКСТАРТЕР: WINTERHAWK

Я очень люблю магию, но без фанатизма. Я всегда считал, что настоящая любовь означает признавать недостатки вашей любимой, а не игнорировать их. Итак, пришло время исследовать тёмную сторону магии, вещи, которые наполняют многие из наших кошмаров. Вы вряд ли будете сталкиваться с этим ежедневно или, может быть, или в ближайшее время, но где-то кого-то, в самых тёмных уголках, поджидает опасность. Если она найдёт вас, информация, которую я собираюсь дать вам, может спасти жизнь.

ТЁМНЫЕ ИСКУССТВА

Я знаю, что большинство из вас, вероятно, думают, что все маги – это таинственные безумцы, жаждущее власти и/или зла. Так симы склонны изображать магов, но это не правда. Настоящие маги – это нормальные люди со своими индивидуальными наборами моральных качеств и ценностей. У большинства из них есть этические и моральные границы, которые они никогда не пересекут. Но некоторые, к счастью, очень немногие, решили оставить эти моральные догмы позади и пойти по пути власти, который не учитывает издержки. Прислушайтесь к моему предупреждению – эти типы тоже не похожи на тех, из симов. Они *намного* хуже.

В мире существуют области знаний и источники силы, которые, по мнению магов любой традиции, от племенных шаманов, живущих в пустыне, до докторов наук в Массачусетском технологическом институте, чрезвычайно опасны или просто являются злом. Это может брать начало в самом человечестве, где маги черпают силу из самых ужасных и низменных эмоций и действий, которые только может совершить метачеловек. Или, возможно, что ещё хуже, они могут появиться из источника силы вне метачеловечества – от сущностей из-за пределов физического мира. От сущностей со своими совершенно чуждыми и слишком часто злыми намерениями.

Что делает этих людей настолько опасными, так это то, что они оставили часть, а во многих случаях *большую* часть, своей метачеловечности в стремлении реализовать свои планы. Источники силы и магических практик, которые они используют, повсеместно порицаются, потому что они не приносят никакой общественной выгоды метачеловечеству. Они по своей природе разрушительны. Для этих людей, тем не менее, они являются подходящим средством для достижения своих целей, и они не обращают внимания и не заботятся о том, что рискуют навредить нам всем.

- Намёк на гибель и мрак немного толстоват, не кажется?
- Sticks

- Можешь думать, что он излишне драматизирует, но могу подтвердить на собственном примере, что не стоит недооценивать опасность, которую представляют такие маги.
- Ecotope

ПАДЕНИЕ ВО ТЬМУ

Так почему кто-то начинает практиковать одну из этих отвратительных форм магии? Есть ли мотив? Возможно. Изучая наиболее распространенные ситуации и мотивы, побуждающие мага овладеть этими тёмными искусствами, мы можем позволить вам лучше предвидеть их действия и противостоять им. Ниже я перечислил некоторые из наиболее распространенных причин, по которым Пробуждённые обращаются к какой-либо форме запрещённой магии.

БЕЗУМИЕ

Проще говоря, некоторые из них просто сумасшедшие. По ряду причин человек потерял контроль над реальностью. Если спросить, безумный волшебник может привести любое количество причин, почему он практикует тёмное искусство, но настоящей причиной является его безумие. Для некоторых форм магии безумие кажется обязательным условием. Я не понимаю, как кто-нибудь, кроме сумасшедшего, практиковал бы что-то подобное, к примеру, магию насекомых.

- Могу добавить, что одним из самых опасных аспектов сумасшедших магов является их непредсказуемость. Поскольку их разум не в порядке, вы никогда не сможете точно знать, что они собираются сделать. Однажды я выполнял работу, чтобы раскрыть источник ударов по собственности корпорации. Я отследил цепочку до безумного токсичного мага, который делал самодельную взрывчатку. Когда моя команда вошла, чтобы взять его, он просто повернулся и бросил огненный шар в целую кучу взрывчатки, взорвав себя и четверых из моей команды заодно.
- DangerSensei

МЕСТЬ

Многие из тех, кто практикует тёмную магию, делают это, чтобы исправить то, что они считают неправильным или какой-то большой несправедливостью в мире. Хотя это часто является результатом чего-то травмирующего, что случилось с ними или с их близкими, другие встают на путь мести, просто видя (предполагая) несправедливость по отношению к другим.

- Это тот случай, когда злодей был героем своей истории. Эти парни *думают*, что они хорошие ребята, и что любые сомнительные действия, которые они предпринимают, являются оправданными или необходимыми для достижения большего блага, к которому они стремятся – «справедливость» – это относительный термин.
- Jimmy No

- Если они считают, что работают по какой-то причине, их иногда можно переубедить. Если вы сможете убедить их в том, что то, что они делают, в конечном итоге не поможет, вы сможете отговорить их. Однако, это редко срабатывает. Большинство тёмных магов, поглощены местью, настолько одержимы, что не слушают ничего, что не приближает их к цели. Они воспринимают только то, что соответствует их виденью реальности, и игнорируют всё остальное.
- Lei Kung

МОГУЩЕСТВО

Хотя это и является печальным отражением метачеловечества в целом, некоторые люди будут делать что угодно, приносить в жертву любого человека, отбрасывать любую мораль, если это будет означать завоевание могущества для себя. Этим людям всё равно, откуда взялась их сила и как она достается. Они принимают в расчёт только свои эгоистичные цели и желания.

- Не вижу ничего плохого.
- Kane

ТЁМНЫЙ ДВОЙНИК

Многие маги полагают, что ими руководит дух-наставник – идеальное воплощение или олицетворение какого-то аспекта личности или животного. Некоторые даже считают, что их магические способности были дарованы им их наставником с целью исполнения его воли.

- Вы говорите так, будто сомневаетесь в этом. Среди нас есть те, кто знает, что это правда.
- Lyran

- Давайте не будем превращать это в религиозную или философскую дискуссию. Нельзя отрицать, что магия в Шестом Мире тесно связана с тем, что человек считает истинным. То, во что они верят, становится реальностью в их магии, поэтому это верно почти во всех отношениях, которые имеют значение.
- Ethernaut

В некоторых случаях, когда Пробуждённый выбирает свой новый путь магии, он теряет контакт со своим духом-наставником – либо он покидает духа, либо дух покидает его. Во многих других (интересных) случаях наставник остаётся, но изменяется, подобно метачеловеку, использующему магию. Точно так же, как маг, практикующий тёмные искусства, отражает все худшие, низменные качества, от которых мы так хотели бы избавится, дух-наставник падшего начинает проявлять тёмную сторону своей природы. Дело не в том, что дух-наставник коренным образом изменил свою природу, а в том, что на первый план выходят другие его качества. Если дух раньше был беззаботным трикстером, он может стать злобным и мстительным шутником, который наслаждается страданиями других. Дух, который воплощал жёсткую независимость, может стать отчуждённым и параноидальным. Вопрос о том, от кого идёт порча – от наставника или протеже, сродни вопросу о курице и яйце – неважен, в свете простого факта их существования.

ОСКВЕРНЁННЫЕ ДУХИ

Точно так же обычные типы духов, известные всем магам – земля, воздух, огонь, вода, зверя, человека – принимают форму, отражающую суть их призывателя. Появившийся дух, становится более свирепым, жестоким, диким или осквернённым, когда вызывается тёмным магом. Как ни странно, свойства и действия духа также отражаются большей агрессией в самом призывателе.

- Он говорит о *личности* духа? Я думала, что они просто исполняют волю волшебника, дающего им приказы.
- /dev/grrl

- Это частично верно, но не всё так просто. Духи отражают волю призывателя, и им данные команды, которым они должны подчиняться. Но способ, которым они выполняют эти действия, включает некоторую «личность» (это может быть не совсем правильным термином, но достаточно близким для наших целей) самого духа. Два призывателя могут приказать духу защищать их, и один дух сделает это пассивно, а другой – агрессивно, со смертельным исходом. Духи – не дроны, и думать о них так и обращаться с ними так – опасно.
- Axis Mundi

ПРОКЛЯТЫЕ ПУТИ

Я использовал термин «тёмная магия» как общий термин, но давайте более подробно рассмотрим различные и отличные формы запрещённой магии, которые сегодня имеют много последователей в Шестом Мире.

ТОКСИЧНАЯ МАГИЯ

Неблагоразумие и небрежность сегодняшних корпораций продолжает вредить окружающему нас миру природы. Несомненно, магия очень сильно связана с миром природы, и когда природа – из-за технологических нарушений – испорчена, магия портится вместе с ней. В то время как большинство волшебников считают эти изменения мерзкими, есть те, кто открывает им объятья и находят в них силу. Токсичные маги научились использовать искажённую магию в загрязнённых местах

мира. Они стремятся распространить это порчу или даже нанести ответный удар тем, кто пытается её излечить. Будьте особенно осторожны, встречаясь с ними в пустошах. Их способность извлекать дополнительную магическую подпитку из территории, в то время как ваша магия вероятнее всего будет ограничена, даёт им большое преимущество.

МАГИЯ КРОВИ

Несмотря на то, что маги Ацтлана обратили на неё внимание всего мира, возможность и способы извлечения магической силы через насилие не являются привилегией только их традиций. Многие другие имеют свои собственные виды, и, к сожалению, знание и практики этого метода добычи силы продолжают привлекать последователей. Не только последователей, которые стремятся к краткосрочной выгоде, но и тех, кто посвящают всю свою жизнь работе по совершенствованию техник этого варварского ритуала. Магам крови и их адептам требуется «взрыв» энергии маны от убийства жертвы, чтобы получить себе дополнительную силу, поэтому предотвращение этой деятельности очень сильно ослабит их. Остерегайтесь врага, который использует этот источник силы; они могут обладать уровнем магической силы, которого вы не увидите больше нигде.

МАГИЯ НАСЕКОМЫХ

Возможно, наиболее странными из тех, кто действует во тьме, являются те, кто решает вступить в сговор с внеплановыми сущностями, называемыми духами насекомых. Чтобы узнать, какие разрушения они за собой влекут, достаточно поискать в Матрице «Всеобщее Братство» или Чикагскую Локализованную Зону. Несмотря на это, всё ещё есть те, кто по любой из упомянутых мною ранее причин, а также другим, включающим глубокое и извращенное любопытство, предпочитают практиковать эту форму магии, и в конечном итоге выполняют приказы этих чуждых сущностей. Духи-насекомые нуждаются в хозяине-носителе, чтобы оставаться связанными с нашим планом, а процесс слияния с метачеловеческой оболочкой занимает много часов. Таким образом, шаманы духов-насекомых находят безопасное место для формирования «улья», куда жертвы похищаются для «имплантации» насекомых. Ульи должны быть найдены и уничтожены любой ценой, но будьте осторожны, так как шаман и любые духи, вызванные к этому времени, будут защищать его с фанатичным рвением.

ЗЛОБНЫЕ ДУХИ

Последняя категория угроз исходит от свободных духов – тех, кто разорвал узы своего призывателя или никогда их не имел, но остался на этом плане, чтобы причинять вред. Нужно прояснить, многие свободные духи либо безвредны, либо, по крайней мере, не слишком агрессивны; только немногие из них опасны. Тех, которые действительно опасны, лучше избегать. Их методы и возможности сильно различаются в зависимости от их потребностей. Теневые духи стремятся манипулировать издалека, чтобы они могли наслаждаться поглощением негативной эмоциональной энергии, вызванной их махинациями. Шедим заселяют мёртвые тела и, похоже, жаждут уничтожения всего живого.

Это лишь краткое изложение того, с чем вы можете столкнуться. Будьте внимательны, набирайтесь опыта, и когда дело доходит до столкновения с любой из этих тёмных угроз, помните, что благоразумие – лучшая часть доблести.

НЕИЗВЕСТНОЕ

- Этот раздел открыт для обсуждения любых магических или мистических явлений, которые вы видели или о которых слышали, но не нашли объяснений. Давайте посмотрим, сможем ли мы пролить на них свет.
- Glitch

- У меня есть хорошая история. Несколько месяцев назад я устроился на работу в Малайзии, где увидел самую странную штуку Пробуждённом мире, призрак мне свидетель. Я работал на довольно богатого и выдающегося человека (разумеется, я не скажу, на кого), занимался расследованиями и предотвращением атак. Похоже, что этот выдающийся (женатый) мужчина имел любовницу (не удивительно), которая была беременна (упс). Незадолго до того, как я устроился на работу, с этой любовницей произошло нечто очень странное. Она была в джунглях на каком-то отдаленном курорте (идеальное место, чтобы спрятать любовницу) и однажды утром проснулась и обнаружила, что её нерождённый ребенок умер. Самым необычным было то, как он умер. Похоже, что-то высосало сердце маленького ублюдка прямо через матку. Прямо из тела. На её животе был небольшой прокол (всё это время она спала), ничего подобного я никогда не видел. Конечно, это было подозрительно, но мой работодатель не мог обратиться в какие-либо законные органы, иначе ему пришлось бы объяснить, кем была эта женщина, и как этот ребенок туда попал. Поэтому меня наняли, чтобы разобраться в этом вопросе и выяснить, был ли это удар соперника, шантажиста или что-то ещё.
- Pistons

- Это странно сразу на нескольких уровнях. Во-первых, способ убийства очень необычен, но это само собой разумеется. Во-вторых, тот факт, что ребенок был убит до какого-либо рода переговоров или угроз, не имеет никакого смысла. Если кто-то знает об ублюдке этого парня и хочет использовать это против него, последнее, что он сделает, – убьет его.
- Haze

- Может это была ошибка? Они пытались извлечь образец крови или ДНК и облажались?
- Mihoshi Oni

- Это был бы позор на всю жизнь.
- Haze

- Нет, ошибки не было. Врачи ясно дали мне понять, что удаление сердца было преднамеренным. Было много крови.
- Pistons

- Что-то связанное с ритуальной магией?
- Ethernaut

- Маги, которых я нанял, чтобы взглянуть на это, сказали, что там был странный магический след, которую они не могли распознать, поэтому я начал думать о магии. Я пропущу все тупики, в которые заглянул, и сосредоточусь на хороших результатах. Наконец-то я напал на след после того, как столкнулся с одной старомодной знахаркой. Она предложила проверить другие маленькие деревни в джунглях, чтобы узнать, не случалось ли подобного с другими женщинами. Она оказалась права – такие нашлись.
- Pistons

- Подожди, было больше одного случая, когда детей ели прямо из чрева матери?
- Nephrine

- К сожалению, да. Итак, мы взяли под наблюдение деревню, где жила беременная женщина, у которой ещё не съели ребенка. Мы наблюдали за этим местом три дня, и в ночь на четвертый что-то наконец произошло. Я уже почти заснул, когда мой прибор ДР выдал предупреждение от нашего датчика периметра. Я послал на место беспилотник и вывел визуальный поток в Дополненную Реальность. Того, что я увидел, я вообще не ожидал. Там, в тусклом лунном свете, шагала голая, безобразная старуха. Пока я пытался понять, что, чёрт возьми, происходит, из её спины выросли крылья летучей мыши, и – я не шучу – её торс оторвался от ног и улетел. Ну, я всё ещё был в шоке от увиденного, когда в ДР сработала другая сигнализация – на этот раз от датчика движения в спальне беременной. Поэтому я схватил свои пушки и ломанулся в дом.
- Pistons

- Это не похоже ни на один дух или тварь, о которых я когда-либо слышал, а я знаю их немало.
- Axis Mundi

- Оказавшись внутри, я смог получше разглядеть верхнюю половину твари. Как я уже сказал, у неё были крылья летучей мыши, острые когти и длинный тонкий змеиный язык. Я не стал дожидаться светской беседы или чего-то ещё, а просто переключился на автоматический режим и начал фаршировать её пулями. Проблема в том, что они не то чтобы вредили ей, и мне пришлось увернуться от пары ударов этих мерзких когтей. Но как только появилась знахарка и начала швырять в неё моджо, эта штука свалила. Она тут же спросила меня, видел ли я ноги этой твари. Хорошо, что мой дрон всё ещё отслеживал их там, где она их оставило, так что мы побежали туда как можно быстрее.
- Pistons

- Её ноги ходили сами по себе и всё такое? Жуть.
- /dev/grrl

- Да, так что мы преследовали ноги. Знахарка велела мне держать верхнюю половину этой твари подальше, пока она борется с нижней и втирает в её «открытый» верхний конец какой-то особый волшебный порошок или типа того. В этот момент верхняя половина налетела на нас, как летучая мышь из ада, я серьёзно. Буду краток, скажу, что это был тот ещё бой, а я за свою жизнь повидал немало. И я, и знахарка были знатно порезаны и истекали кровью, когда она внезапно сказала, что дело сделано, и побежала со всех ног. Мы бежали молча, только потом, пока она обрабатывала наши раны, я расспросил её обо всём. Она сказала, что специальная соль, которую она втёрла в ноги, помешает твари соединиться воедино, и к утру она сдохнет. На следующий день она пошла проверить, но у меня был ответ для моего работодателя, и я был сыт этим дерьмом по горло, так что я ушел.
- Pistons

- Я слышал разрозненные легенды о такой штуке как мананангал. А я-то надеялся, что их не бывает. Жаль.
- Lei Kung

- У меня есть ещё одна странная история. Один мой чамммер всегда словно притягивал к себе неудачи, настоящий «обаятельный неудачник», как в какого-нибудь сериале. Отличный парень, но, словно судьба не давала ему поблажек, понимаете?
- Turbo Bunny

- Убери слово «обаятельный» и получишь моего сводного брата.
- Rigger X

- Так или иначе, около шести месяцев назад всё резко изменилось. Весь тот дрек, который обычно происходил с ним, словно по волшебству обернулся удачей. Сначала это казалось просто глупым везением, случайным счастливым совпадением. Словно ему наконец-то дали передохнуть.
- Turbo Bunny

- И что в этом странного?
- Rigger X

- Ничего, и я не особенно об этом задумывалась в то время. Я была рада за него. Но это была не просто временная удача. Ситуации **продолжали** хорошо складываться для него, и так всё время. Он заключал сделок больше, чем когда-либо прежде, занимался работой как профессионал и цеплял девчонок как ловелас.
- Turbo Bunny

- Похоже, что его удача вернулась. Думаю, карма мира просто восстанавливает равновесие.
- Jimmy No

- Как я уже сказала, в то время я не задумывалась об этом. Только после того, что случилось с ним в итоге, я начинаю задавать вопросы. Через несколько месяцев удачи он пригласил меня на ужин. Я думаю, он хотел затащить меня в постель, но не важно. В любом случае, мы болтаем, он более чем пьян и я комментирую возвращение его удачи, говоря что-то вроде «наконец-то Вселенная даёт тебе передышку». В ответ он говорит самую странную вещь, которую я когда-либо слышала, – «Нахер вселенную, я заключил сделку ради своей удачи».
- Turbo Bunny

- Какую сделку?
- Ethernaut

- У меня возник тот же вопрос, поэтому я спросила его. Он рассказал мне историю о том, как однажды ночью он отправился в поход по лесу за большим количеством реагентов. Он

набрёл на место, которое, по его словам, трещало по швам от магии. В этом месте бродили какие-то существа, которых он никогда раньше не видел, и о которых я никогда не слышала. Он так и не смог сказать мне, как они выглядели, просто описал их очень маленькими, смутно похожими на металюдей, но при этом «размытыми», словно их на самом деле там не было. Любой умный человек, встретив в лесу странную штуку, которую раньше не видел, обойдёт её стороной, но мой друг, как наивный неудачник, которым он и является, подошёл к ним и заговорил. Думаю, он хотел заработать на них ньюйен или типа того.

- Turbo Bunny

- В этом Пробуждённом мире ещё много неизвестного. Всегда лучше быть начеку.
- Axis Mundi

- Да, ну, мой друг точно не был известен своим умением принимать решения. Во всяком случае, он сказал мне, что говорил с «маленькими светящимися сущностями» (как он их называл), и они предложили ему сделку. Он делает что-то для них, и они изменяют его жизнь – делают её лучше. Опять же, мой чаммер не самый «острый клинок» среди уличных самураев, он согласился на сделку. Он сделал то, что они попросили: посадил какое-то особое семя в другой части леса – так он сказал. Ничего страшного. Именно тогда для него всё изменилось.
- Turbo Bunny

- Я слышал о таких фаустовских сделках ранее – они всегда начинаются с малого. С простого. Но никогда не кончаются так просто.
- Ethernaut

- Итак, жизнь полная удачи нашла его. Он просто ходил в лес и делал всё, что они ему говорили. Он считал, что выиграл джек-пот на всю жизнь. К этому моменту вечера он уже был в стельку пьян и видел, что ничего у него со мной не получится, поэтому он отправился домой. Он позвонил мне (с большого бодуна) на следующий день, и его голос звучал так, словно он обмочил себе штаны от страха. Он просто повторял снова и снова, что он никогда не должен был говорить мне о «них», что я должна забыть, что слышала всё, о чем он говорил. Заставил меня поклясться никому не говорить. Без проблем. После этого я ничего не слышала от него пару недель.
- Turbo Bunny

- Кажись, я понимаю, к чему всё ведёт. Однажды удача перестала быть его сучкой?
- Clockwork

- Однажды он появился у меня на пороге посреди ночи, он выглядел чудовищно, а пах ещё хуже, бухой в хлам. Со слезами он говорил мне, что то, о чем «они» его просят, становится всё труднее, всё хуже. Это больше не мелочь, это серьёзные дела. Тяжёлые дела. С него хватит. Прошлой ночью они сказали ему поджечь дом, полный детей. Он не хотел этого делать, он хотел отказаться от сделки. Они сказали ему, что он не может разорвать сделку, и если он не сделает то, что они хотят, будут последствия.
- Turbo Bunny

- Бесплатный сыр бывает только в мышеловке. Рано или поздно придётся платить!
- Clockwork

- Постарайся не быть таким высокомерным – это мой хороший друг. Верный своему слову, он пытался остановиться, и тогда всё стало плохо. Очень плохо. Раньше я думала, что ему не везло, но то – ничто, по сравнению с этим. С ним начало происходить максимально нелепое и случайное дерьмо. Внезапно он не может прекратить хавать чипсы, хотя никогда раньше не трогал их, он не может спать по ночам, контакты с ним не разговаривают, у него начинаются приступы паники, и он впадает в анафилактический шок от чего-то, что он ел миллион раз раньше. Несколько дней назад он выходил из больницы и его размазал потерявший управление автокаб. «Неисправность автопилота», как сказано в сообщении компании. Трагическая случайность. В жопу такие случайности, я знаю, кто за этим стоит. Если я когда-нибудь найду эти «маленькие светящиеся штуки», они заплатят за это.
- Turbo Bunny

- День, когда метачеловечество перерастёт искушение участвовать в сделках с дьяволом, в какой бы форме ни был этот дьявол, будет по-настоящему знаменательным.
- Ethernaut

ТОКСИЧНАЯ МАГИЯ

Когда магия впервые вернулась в Шестой Мир, было очевидно, что она связана с миром природы. Везде, где было позволено процветать нетронутой человеком природе магия была более мощной и подпитывала природу. И наоборот, везде, где природа была вспахана, снесена бульдозерами и перерыта действиями человека, магия ослабла и сошла на нет. Но чего никто не знал, так это того, что случится с магией, когда природу не уничтожают и не заменяют, а вместо этого превращают в нечто загрязнённое. В то время как огонь промышленности вспыхнул, питая ненасытные аппетиты потребителей, побочные продукты этих производств были сброшены в забытых местах, вдали от посторонних глаз. В этих местах, где неестественные химические вещества просачивались и загрязняли, как болезнь, природу, превращая её в тёмную и извращённую пародию на саму себя. Так же, как и магию, которая была там.

Мана течёт из метапланов и других неизвестных источников в физический мир. Когда она сталкивается с эмоциями и обстоятельствами физического мира, то приобретает нечто вроде вкуса или аромата людей и прошлых событий в определённых местах. Когда она в конечном итоге врезается в берега астрального пространства, он приобретает сущность или характер места, где она сосуществует. Таким образом, в месте, где бездумное захоронение превратило природу в жестокое и суровое место, так и магия, и особенно духи, этого места будут злобными, искажёнными формами того, чем они когда-то были. Такова токсичная магия.

ИЗВРАЩЁННЫЙ ПУТЬ

В областях, где загрязнение навредило природе, мана также повреждена. Подобно тому, как обычники считают загрязнённое физическое пространство болезненным и отвратительным, пробуждённые находят испорченное астральное пространство на редкость мерзким. Простое пребывание в этом районе часто слишком неприятно для большинства пробуждённых, но, если они попытаются использовать там ману, они находят её насыщенной болезненным и горьким вкусом. Большинство пробуждённых и обычников, избегают областей с токсичной магией. Однако есть несколько магов, которые приспособились или, возможно, сошли с ума от мутировавшей магии в такой области. Вместо того, чтобы испытывать отторжение от токсичной магии, они упиваются ею.

Те маги, которые следуют по токсическому пути, почти всегда живут одинокой жизнью. Стать токсичным магом – значит бросить всё, оставить семью, друзей и даже духа-наставника (если такой был). В своей новой жизни токсичный маг следует плану ненависти, разрушения и мести. В отрыве от остального общества, его образ жизни, привычки и мотивы становятся всё более и более чуждыми, расходясь с миром, частью которого он когда-то был.

Когда маг становится токсичным, он отказывается от своего предыдущего взгляда на магию и мир и меняет его на совершенно новый; таким образом, они принимают совершенно новую традицию, следуя всем основным правилам (см. Традиции, стр. 303, ОКП SR5). Однако взгляды сильно различаются от одного токсичного мага к другому, а степень изменения мировоззрения индивидуума полностью зависит от его собственного безумия. Маг, следуя Токсичной традиции, может выбрать, каких пять токсичных духов он может призвать, а также какие ментальные атрибуты он использует для Истощения (в дополнение к Силе Воли).

МСТИТЕЛИ

Некоторые токсичные маги движимы глубоким желанием мести. Это эмоциональные аспекты персонализированной земли. Они чувствуют злость и глубокую боль из-за того, что было сделано с землёй (и ими самими), и в некоторых случаях пытаются излить этот гнев на тех, кого они считают ответственными. Они часто берут излишне широкий размах в определении своих оппонентов. С точки зрения токсичных, почти каждый может быть ответственен за отравление земли или связан с ним: создавая загрязнители, помогая тем, кто их создает, работая с загрязнителями, покупая продукты, которые вызывают загрязнение, те, кто сознательно не действуют, чтобы предотвратить загрязнение окружающей среды, и даже тех, кто ничего не знает об этом (невежество не освобождает от ответственности). Любой человек может быть объявлен виновным по прихоти мстителя, чтобы реализовать своё ненасытное желание наказать кого-то за мир, который его создал, и за загрязнённую землю. Учитывая то, чем они и земля стали, токсичные маги, движимые местью, часто ненавидят себя так же, как и тех, кого они считают ответственными. Эта ненависть к себе, однако, только заставляет их совершать дальнейшие акты насилия и порочности.

ОТРАВИТЕЛИ

Так зовутся токсичные маги, которые рассматривают то, что они нашли, как новый источник силы. Эти безумцы верят, что они открыли новую стихийную силу в мире, и только у них есть умение и талант владеть ею. В отличие от мстителей, которые исполнены горечью, ненавидят себя и жаждут мести, отравители полностью принимают и наслаждаются тем, кем они стали. Эти индивиды часто высокомерны, предполагают и верят, что они являются глашатаями или аватарами самой силы, сущности самого загрязнения. По мере того, как человечество продолжает расти, а промышленность расширяется, они верят, что наступит неизбежный конец, вся природа должна быть поглощена отходами промышленности, а весь мир будет захвачен токсичным сообществом. С этим убеждением они выполняют программу, направленную на распространение токсичных зон, усиление тех, которые уже существуют, и противодействие тем, кто будет стремиться очистить землю. Это эгоистичные и жаждущие власти люди, которые стремятся продвигать своё дело любыми средствами. В то время как некоторые из них полностью сумасшедшие и иррациональные, многие отравители обладают коварной гениальностью и злобной хитростью. Они способны принимать дальновидные решения, полагая, что их победа неизбежна, и они могут выжидать или медленно наращивать своё могущество, пока всё не будет готово для их удара.

ТОКСИЧНЫЕ АДЕПТЫ

Обращение к токсичному пути не ограничено магами, хотя чаще всего, это делают именно они. Адепты также могут поддаться загрязнению и свернуть на токсичный путь. Их побуждают те же мотивы, что и у магов, но они проявляют свои токсические способности собственным макаром. Из-за того, что их магические способности крайне тесно связаны с физическим телом, токсичные адепты повсеместно имеют безобразную внешность. Вбирая в свои тела необработанную сущность загрязнённой магии, физическая форма токсичного адепта деформируется и мутирует в соответствии с природой испорченной маны, протекающей через них.

Некоторые токсичные адепты покрываются фурункулами, бородавками и язвами, а их кожа приобретает болезненный вид. У других, через поры сочится желчь или отвратительные химикаты. Работа с токсичной магией может значительное укрепить тело, поскольку кости и мышцы разбухли и вспучились до огромных размеров, пульсируя злой силой. Другие приобретают болезненную и истощённую внешность, отражая больные и искажённые аспекты отравленной земли. Их кожа бледная и натянута; глаза запали и обесцвечены. И всё же вместе с тем они по-прежнему обладают той же сверхъестественной быстротой и силой, что и раньше (если не ещё большей).

У токсичных адептов те же мотивы и цели, что и у токсичных магов, но они часто предпочитают более прямые и агрессивные средства, соответствующие их способностям. В результате, они одинаково опасны или пугающие. Токсичные адепты следуют всем обычным правилам для адептов, но имеют доступ к дополнительным силам и способностям для токсичных адептов (см. Искажённые искусства, стр. 87).

ТОКСИЧНЫЕ ДУХИ-НАСТАВНИКИ

Хотя ни один здравомыслящий маг не ищет встречи с токсичным духом-наставником, многие из тех, кто обратился к токсичному пути, утверждают, что их направляет и обучает дух-наставник. Как и все аспекты токсической магии, мысли и побуждения токсичного пробуждённого воплощают самые худшие и самые мрачные возможности метачеловечества. Мысли о мощной метапланарной силе, которая воплощает чистейшую форму этих побуждений, действительно пугают.

Токсичные наставники следуют тем же правилам, что и обычные наставники (см. стр. 350, ОКП SR5). Токсичный маг или токсичный адепт может, но не обязан иметь духа-наставника.

ФАТУМ

DOOM

Этот дух-наставник олицетворяет стремление токсинов покончить со всей жизнью на планете. Они стремятся ускорить неизбежный (как они это видят) апокалипсис и превратить мир в бесплодную, загрязнённую пустошь. Последователи Фатума видят в человечестве слишком много недостатков, чтобы им было позволено выживать, и, таким образом, выполняют программу полного уничтожения. В результате их нигилистического мировоззрения последователи Фатума являются изоляционистами и социопатами.

ПРЕИМУЩЕСТВА

- **Все:** + 2 к Подрыву или к одному боевому умению на выбор персонажа
- **Маг:** +2 кубика к заклинаниям, заготовкам и ритуальным заклинаниям из категории Боевые.
- **Адепт:** бесплатная сила Убийственные Руки

НЕДОСТАТКИ

Последователи Фатума должны успешно пройти проверку Силы Воли + Харизма (3), чтобы выйти из боя после его начала или не ввязываться в него вовсе. Если они терпят неудачу, они должны вступить в бой, пока все противники не будут побеждены или убегут.

- **Сходные архетипы:** Разрушитель, Жнец

БОЛЕЗНЬ

DESEASE

Болезнь воплощает в себе инфекцию и вирулентность, которые распространены во многих токсичных областях. Это основной паразит мира, питающийся чужими отходами, растущий и набирающий силу в скрытых или забытых местах. Последователи Болезни стремятся распространить своё влияние по всему миру, медленно, но

неуклонно заражая всё. Вопреки норме, последователи Болезни сотрудничают друг с другом и работают в группах, чтобы достигнуть их цели. Они находят силы в числе и, по возможности, избегают прямой конфронтации, предпочитая распространять свою инфекцию и истощать силы своих врагов незаметными способами.

ПРЕИМУЩЕСТВА

- **Все:** +2 к сопротивлению всем патогенам и токсинам
- **Маг:** +2 кубика к призыву или связыванию чумных духов (токсичных духов Человека)
- **Адепт:** бесплатная сила Чумное Облако (см. стр. 178)

НЕДОСТАТКИ

Последователи Болезни должны пройти проверку Харизмы + Сила Воли (3), чтобы не сбежать и не искать укрытия в боевой ситуации, если только они не превосходят своих противников числом. Если они начинают бой с численным перевесом, но их численность уменьшается, как только они больше нет превосходства в численности, они должны сделать проверку, чтобы избежать бегства.

- **Сходные архетипы:** Чумная Крыса, Заражённый

МУТАЦИЯ
MUTATION

Мутация – универсальное изменяющее свойство. Она стремится изменить каждое живое существо в новую форму, создав новый образ творения. Мутация не ненавидит жизнь, но хочет всю жизнь переделать в любые новые формы, которые он выберет. Последователи Мутации замышляют контролировать, манипулировать и изменять всё живое. С этой целью они распространяют загрязнение и искажения тонкими способами, чтобы способствовать изменениям. Мутация также верит в улучшение живых существ посредством экспериментов и изменений. Её последователи одержимы самосовершенствованием, всегда ищут способы улучшить себя.

ПРЕИМУЩЕСТВА

- **Все:** +2 кубика к одному физическому умению по выбору персонажа
- **Маг:** +2 кубика к заклинаниям, заготовкам и ритуальным заклинаниям из категории Здоровье.
- **Адепт:** бесплатная сила Повышение Атрибута (уровень 2) для одного Физического Атрибута на выбор персонажа

НЕДОСТАТКИ

Если последователь Мутации уступает в чём-то своему противнику, он получает штраф -1 ко всем действиям, пока не победит своего соперника в этой области, или не преодолеет или компенсирует слабость другим способом (например, приобретая новые силы, заклинания или аугментации).

- **Сходные архетипы:** Мутировавший Зверь, Тёмный Дарвинист

ЗАГРЯЗНЕНИЕ
POLLUTION

Загрязнение воплощает осквернение и уничтожение мира природы. Последователи Загрязнения празднуют изнасилование мира природы и верят, что загрязнение является основной силой в Шестом Мире. Последователи Загрязнения полагают, что они становятся сильнее, поскольку промышленность человечества растёт и производит больше сильнейших разлагающихся химикатов.

ПРЕИМУЩЕСТВА

- **Все:** +2 кубика на проверки Химии при любом столкновении с загрязнителями; может совершаться по умолчанию, даже если у них нет умения Химия
- **Маг:** +2 кубика к призыву или связыванию токсичных духов воздуха, земли или воды (выберите один тип духов)
- **Адепт:** бесплатная сила Токсичный Удар (см. стр. 17)

НЕДОСТАТКИ

Если они находятся в районе, более чистом, чем их обычное жилье, последователи Загрязнения должны ежедневно делать проверку Силы Воли + Харизма (3). Если они потерпят неудачу, они должны провести по крайней мере восемь часов в этот день, активно загрязняя землю, независимо от каких-либо других планов, которые у них были на это время.

МЕСТО ОСКВЕРНЕНИЯ

Последователи токсичной магии, более чем любые другие маги, привязаны к определённым физическим областям как сосредоточения их магии. Многие пробуждённые встают на токсичный путь в результате разграбления того или иного участка земли. Главная цель многих токсичный последователей – усилить власть в выбранной ими области или распространить и создать новые места искажения по всему миру.

Токсы неизменно будут находится в местах, где наблюдался значительный ущерб окружающей среде из-за какого-либо загрязнения. Это может быть городская среда, которая была местом (законного или нет) сброса промышленных отходов, сельская местность, где произошла какая-то экологическая катастрофа, или другая схожая область. Маги будут искать свой санктуарий в таком месте (см. **Санктуарии**, стр. 304, ОКП SR5), чтобы продвигать свои исследования в области токсичных искусств. Когда они нашли место, подходящее для их нужд, токсы будут часто пытаться усилить там токсическую магию и будут поддерживать или усугублять дальнейшее загрязнение местности.

Встреча с токсичным последователем в любом нормальном месте может причинить беспокойство, но столкновение с таким последователем в токсичной области – действительно пугающий опыт. Места с токсичной магией обычно имеют счётчик фона от 1 до 6. Они

всегда являются доменами токсичной магии, и токсичный маг или адепт всегда будут по крайней мере акклиматизированы в домене, но чаще будут подстроены под него. Это даёт магу значительное преимущество, так как рейтинг счётчика фона увеличивает предел всех проверок, связанных с магией в домене. Обратитесь к разделу **Счётчик фона** (см. стр. 30) для полной информации.

ИСКАЖЁННЫЕ ИСКУССТВА

В дополнение к измененному мировоззрению, токсичные маги и адепты обладают множеством уникальных сил и способностей, которые они используют для достижения своих целей. Только токсичные маги могут изучать заклинания Токсичный Поток, Токсичную Волну (см. стр. 106), Радиоактивный Луч и Радиоактивный Взрыв (см. стр. 104). Они могут также изучать токсичную метамагию Осквернение и Заражение (см. стр. 87), а также изучать и совершать ритуал Пиявка (см. стр. 137).

Только токсичные адепты могут изучать силы Токсичный Удар (см. стр. 177) и Чумное Облако (см. стр. 178).

ОСКВЕРНЕНИЕ

Эта сила – метамагическая техника, которая позволяет магу превращать дух в токсичную его версию. Это делается с помощью стандартной проверки на Изгнание (см. стр. 329, ОКП SR5). Токсичный маг может добавить свою степень посвящения в качестве бонуса к количеству кубиков в этой проверке. Если ядовитый маг преуспевает в проверке Призыва после уменьшения Службы духа до 0, дух немедленно превращается в токсичную версию себя (см. **Токсичные духи**, стр. 87).

ЗАРАЖЕНИЕ

Заражение – это метамагическая техника, которая увеличивает счётчик фона области. В нем используются те же правила, что и в метамагии Очищение (см. **Очищение**, стр. 157), за единственным исключением увеличения счётчика фона вместо его уменьшения. А во всех остальных отношениях следует правилам Очищения.

ТОКСИЧНЫЕ ДУХИ

Духи по своей природе привязаны к условиям области, из которой они призваны, кроме того на них влияет личность их призывателя. Токсичные маги – искаженные и порченые люди, поэтому они вызывают искажённые и порченые версии духов, знакомых другим магам. Любые перечисленные силы, которых нет в ОКП SR5, можно найти в разделе **Новые силы духов**, стр. 196.

ПАГУБНОСТЬ

NOXIOUS
(ТОКСИЧНЫЙ ДУХ ВОЗДУХА)

Духи Пагубности – это сущности удушающих, ядовитых паров, которые пронизывают загрязнённые районы мира. В то время как духи воздуха являются текучими, подвижными и лёгкими, духи Пагубности тяжелы, застойны и угнетающи. Духи Пагубности появляются как облака концентрированных, бесцветных паров. Хотя они часто являются бесформенными, они также могут принимать змеевидную форму или форму циклона.

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
М-2	М+3	М+4	М-3	М	М	М	М	М	М	М/2

Физическая Иниц-ва	(М x 2) + 4 + 2к6
Астральная Иниц-ва	(М x 2) + 3к6
Умения	Астральный Бой, Бег, Безоружный Бой, Проницательность, Чувствование, Экзотическое Стрелковое Оружие
Силы	Астральная Форма, Замешательство, Засасывание (Воздух), Крушение, Материализация, Передвижение, Поиск, Разумность, Сокрытие
Дополнительные Силы	Контроль Погоды, Психокинез, Сторож, Тлетворное Дыхание, Ужас

МЕРЗОСТЬ

ABOMINATION
(ТОКСИЧНЫЙ ДУХ ЗВЕРЯ)

Духи мерзости – это мана, принявшая форму зверей и существ, искажённых и мутировавших в токсичных доменах. Они могут показаться похожими на конкретное существо или как неестественное скопление нескольких зверей. Они всегда кажутся больными, опухшими или видоизменёнными каким-то образом, и они всегда агрессивны.

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
М+2	М+1	М	М+2	М	М	М	М	М	М	М/2

Физическая Иниц-ва	(М x 2) + 2к6
Астральная Иниц-ва	(М x 2) + 3к6
Умения	Астральный Бой, Бег, Безоружный Бой, Гимнастика, Проницательность, Чувствование, Экзотическое Стрелковое Оружие
Силы	Астральная Форма, Естественное Оружие (ЗУ = [Мощь], Физический урон, БР —), Контроль Животных (Токсичные Твари), Материализация, Мутаген, Передвижение, Разумность, Усиленные Чувства (Обоняние, Слух, Сумеречное Зрение), Эпидемия
Дополнительные Силы	Имитация, Кислотная Слюна, Поиск, Сокрытие, Сторож, Ужас, Яд

БЕСПЛОДНОСТЬ

BARREN

(ТОКСИЧНЫЙ ДУХ ЗЕМЛИ)

Бесплодные духи – аватары земли, лишённые всех своих прежних животворящих свойств. Там, где когда-то земля поддерживала жизнь, питая растения и удерживая воду, бесплодные духи стремятся убить всю жизнь, до которой могут дотянуться. Некоторые токсичные маги утверждают, что подобно почве, которая хранит яды в течение сотен лет, бесплодные духи имеют «память» обо всем, что произошло в их владениях. Бесплодные духи выглядят как смутные гуманоидных очертаний формы из заражённой земли или мусора, разбросанного вокруг.

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
М+4	М-2	М-1	М+4	М	М-1	М	М	М	М	М/2

Физическая Иниц-ва	((М x 2) – 1) + 2к6
Астральная Иниц-ва	(М x 2) + 3к6
Умения	Астральный Бой, Безоружный Бой, Проницательность, Чувствование, Экзотическое Стрелковое Оружие
Силы	Астральная Форма, Засасывание (Земля), Материализация, Передвижение, Поиск, Разумность, Связывание, Стихийная Атака (Загрязнитель)
Дополнительные Силы	Замещательство, Крушение, Сокрытие, Сторож, Ужас
Слабости	Аллергия (Чистая Земля, Серьёзная)

РАДИОАКТИВНОСТЬ

NUCLEAR

(ТОКСИЧНЫЙ ДУХ ОГНЯ)

Эти духи представляют собой всепоглощающий огонь смертельной радиоактивности. Они отражают желание сжечь всё неестественным, вечным жаром. Духи радиоактивности выглядят как облака изотопов или осадков, часто горящие настолько ярко, что на них трудно смотреть.

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
М+1	М+2	М+3	М-2	М	М	М	М	М	М	М/2

Физическая Иниц-ва	((М x 2) + 3) + 2к6
Астральная Иниц-ва	(М x 2) + 3к6
Умения	Астральный Бой, Безоружный Бой, Полёт, Проницательность, Чувствование, Экзотическое Стрелковое Оружие
Силы	Астральная Форма, Засасывание (Огонь), Материализация, Передвижение, Разумность, Стихийная Атака (Радиация), Элементарная Аура (Радиация)
Дополнительные Силы	Замешательство, Поиск, Сторож, Ужас

ЧУМА

PLAGUE

(ТОКСИЧНЫЙ ДУХ ЧЕЛОВЕКА)

Чумные духи являются аватарами переносчиков болезней человечества. Они выглядят как люди, но всегда с видимыми, отвратительными болезнями, покрывающими их тела: нарывы, сочащиеся язвы, раны и мутации. По своему характеру они проявляют наихудшие качества металюдей – они жестоки, полны ненависти и не заботятся о других живых существах.

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
М	М	М+2	М-2	М	М	М+1	М	М	М	М/2

Физическая Иниц-ва	((М x 2) + 2) + 2к6
Астральная Иниц-ва	(М x 2) + 3к6
Умения	Астральный Бой, Безоружный Бой, Полёт, Проницательность, Чародейство, Чувствование
Силы	Астральная Форма, Крушение, Материализация, Мутаген, Отблеск Желания, Поиск, Расширенные Чувства (Сумеречное и Термографическое Зрение), Разумность, Эпидемия
Дополнительные Силы	Врождённое Заклинание (любое заклинание, известное призывателю), Замешательство, Передвижение, Психокинез, Сокрытие, Сторож

ГРЯЗЬ

SLUDGE

(ТОКСИЧНЫЙ ДУХ ВОДЫ)

Грязевые духи являются проявлением маны жидких загрязнителей. Они иногда кажутся гуманоидами, но чаще не имеют определённой формы. Эти духи имеют склонность к усыплению, удушению и поглощению, и, похоже, упиваются устойчивым и неизбежным желанием поглотить всё вокруг.

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
М+1	М+1	М+2	М	М	М	М	М	М	М	М/2

Физическая Иниц-ва	((М x 2) + 2) + 2к6
Астральная Иниц-ва	(М x 2) + 3к6
Умения	Астральный Бой, Безоружный Бой, Проницательность, Чувствование, Экзотическое Стрелковое Оружие
Силы	Астральная Форма, Засасывание (Вода), Материализация, Мутаген, Передвижение, Поиск, Разумность, Связывание, Стихийная Атака (Загрязнитель)
Дополнительные Силы	Замещательство, Крушение, Сокрытие, Сторож, Ужас
Слабости	Аллергия (Чистая Вода, Серьёзная)

МАГИЯ КРОВИ

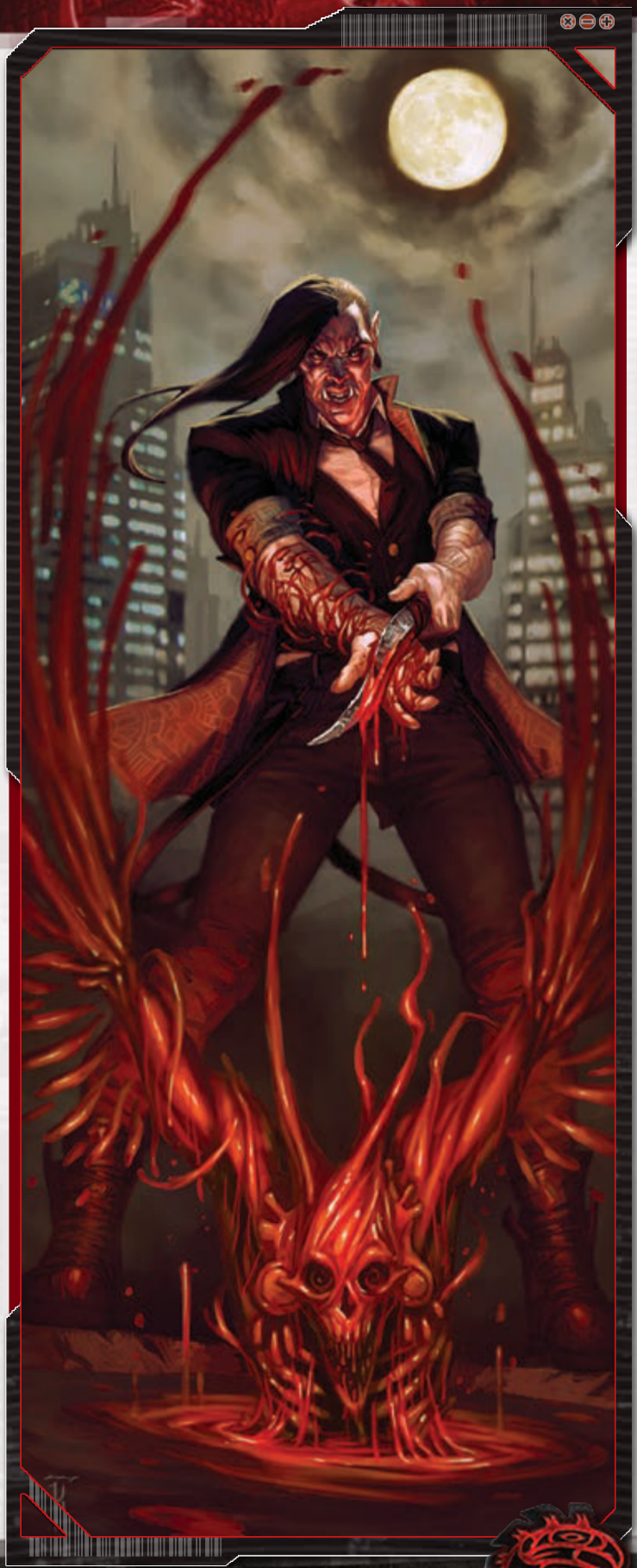
Магия крови – универсальный термин, используемый для обозначения любой формы магии, где сила извлекается из вреда, причинённого живым существам. Магия крови наиболее известна в традициях ацтекской магии, но они далеко не единственные кто её практикует. Маг *любой* магической традиции может стать магом крови, если он занимается практикой извлечения силы из боли. Будучи по своей сути насилием, магия крови незаконна почти во всех странах, за исключением Ацтлана, где эта практика в равной степени является магическим ритуалом и религиозной церемонией.

С точки зрения игры, маг считается магом крови, если он изучил нескольких метамагических приемов и ритуалов этой магии. Как правило, маг считается магом крови, как только он изучил метамагическую технику Жертвоприношение. С точки зрения игры, маг считается магом крови, если он изучил нескольких метамагических приемов и ритуалов этой магии. Как правило, маг считается магом крови, как только он изучил метамагическую технику Жертвоприношение.

ПУТЬ КРОВИ

Причины и мотивы мага, обращающегося к изучению магии крови, так же разнообразны, как и люди, которые её практикуют. Никто из практикующих магию крови, кроме настоящих безумцев, не может оставаться слепым к присущему ей вредоносности, поэтому мотивация для того, чтобы начать её практиковать должна быть достаточно сильной, чтобы избавится от любых моральных терзаний, которые может иметь человек. Возможно, они испытали некоторую травму (психическую или физическую), которая подталкивает их к компромиссу ради способностей. Человек может быть воспитан в социальной среде, где эта практика считается нормальной, а действия вызывают уважение вместо отвращения. Но чаще, она привлекает мага обещанием власти. Так как магию крови никогда не изучить путем самообучения, мага всегда привлекает на путь крови третья сторона: дух-искуситель, могущественный человек или группа. Через соблазны и обещания, маг обучается запретным искусствам и чувствует силу, которую он может использовать. После того, как они проникли в источник сырой маны, произведенный магией крови, немногие могут когда-либо от этого отказаться. Они становятся безнадёжно зависимыми от этого, доводя себя до новых уровней разврата, пока они не станут совсем другими людьми, в которых не узнать их прежних.

Мастера игр должны быть осторожны с тем, чтобы позволить персонажам игроков изучать ритуалы магии крови, и должны четко понимать затраты, социальные, моральные и игромеханические, при выборе этого пути. Использование магии крови отражается в их ауре, что очень негативно сказывается на всех их союзниках (за исключением других магов крови).



МЕТАМАГИЯ

ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ
SACRIFICE

Жертвоприношение – это метамагическая техника, которая определяет мага как следующего по пути Крови. По сути, это способность извлекать магическую силу из вреда другому живому существу, при этом разумные существа генерируют наибольшее количество энергии. Магия крови во всех её формах повсеместно порицается другими магами. Жертвоприношение – это эксклюзивная метамагическая техника, которую можно освоить только у другого мага той же традиции или духа, которые уже её знают. Её никогда нельзя изучить самостоятельно.

Чтобы использовать Жертвоприношение, маг должен нанести физический урон другому живому существу, используя оружие ближнего боя, которое собирает кровь. Рисунок живой кровью – это мощный символ, который генерирует магическую силу, называемую очками магии крови. Для этого маг проводит стандартную атаку ближнего боя с использованием оружия. Если цель способна защитить себя, она может сделать это, но если она не может сопротивляться (например, связана), то атака не встречает сопротивления. Кроме того, если жертва удерживается и не может защитить себя, маг получает бонус +4 к количеству кубиков на свою атаку.

В то время как может быть использовано любое живое существо, магия более мощна, когда вред наносится разумным существам, особенно против их воли. Если урон наносится живому существу без силы Разумность или если жертва хочет этого (например, маг берет кровь у самого себя), то каждые 3 клетки физического урона генерируют одно очко магии крови. Если урон причинен Разумной твари или сопротивляющийся жертве из метачеловечества, то каждая клетка физического урона генерирует одно очко магии крови. Духи никогда не могут быть использованы в качестве жертв, даже если они обладают живым телом.

Если не использовать очки магии крови, они теряются после следующего боевого хода. Очки магии крови, сгенерированные актом Жертвоприношения, могут быть использованы любым из следующих способов в любой их комбинации:

- Увеличьте Мощь заклинания, на это тратится одно очко; это может превысить удвоенный рейтинг Магии кастера.
- Увеличьте рейтинг Магии заклинателя при определении того, наносит ли истощение заклинания Физический или Оглушающий урон, по одному очку магии крови за единицу рейтинга.
- Уменьшите значение Истощения от заклинания, по одному очку магии крови за единицу Истощения, до минимума в 0.
- Сохраните любое количество очков в своём Атаме (см. Атам, стр. 90).
- Призовите духа Крови (см. Духи Крови, стр. 91).

КАННИБАЛИЗМ (ТОЛЬКО ДЛЯ АДЕПТОВ)
CANNIBALIZE

Простые и мистические адепты, которые следуют по пути крови, могут изучить уникальную метамагическую технику, сходную с Жертвоприношением. При использовании Каннибализма адепт берет кровь у жертвы, а затем потребляет ее, чтобы получить меру силы. С игровой точки зрения адепт наносит физический урон сопротивляющийся или не сопротивляющийся жертве в соответствии с метамагией Жертвоприношение, чтобы получить очки магии крови. Затем адепт может увеличить один физический атрибут на 1 за каждые 3 очка магии крови, которые он тратит, вплоть до своего аугментированного максимума атрибута. Один и тот же или разные атрибуты могут быть увеличены в любой комбинации одним Простым действием. Это увеличение длится (Магия x степень посвящения) боевых ходов, но, если адепт немедленно тратит Карму, равную общему количеству увеличенных очков атрибутов, продолжительность увеличивается до (Магия x степень посвящения) дней.

КРОВАВАЯ МОЩЬ (ТОЛЬКО ДЛЯ АДЕПТОВ)
POWER BLEED

Необходимая метамагия: Каннибализм

Кровавая Мощь – это продвинутая метамагическая техника, основанная на силе каннибализма. Кровавая Мощь функционирует так же, как и Каннибализм, за исключением того, что вместо получения 3 очков Магии Крови адепт может поглотить одну силу твари или адепта, которыми обладает жертва (если они есть), и затем может использовать эти силы, как если бы они были их собственными. Эффект длится (Магия x степень посвящения) боевых ходов, но адепт может немедленно потратить 3 Кармы, чтобы продлить продолжительность до (Магия x степень посвящения) дней.

ФОКИ

Маги, идущие по пути Крови, обычно жаждут силы и часто используют фоки для повышения своих способностей. Они могут использовать любой из фоков, доступных любому другому магу, а также один дополнительный тип, эксклюзивный для магов крови: Атам.

АТАМ

Атам – имя, данное новому виду фоков, используемому исключительно магами крови. Названные в честь вещей, которые традиционно имели форму кинжала или небольшого ножа, первые атамы действительно придерживались этих традиционных форм. Маги крови ацтеков были одними из первых, кто использовал их в виде острых кинжалов из обсидиана. В последнее время маги крови других традиций делают атамы в формах, более соответствующих их собственным традициям, таких как кремниевые лезвия с зазубренными краями у

шаманов коренных американцев или серп, используемый некоторыми магами крови в Индии. Маг должен знать метамагию Жертвоприношение, чтобы наладить связь с атамом.

У атамов есть уникальная, для фока, функция – они могут хранить магическую силу, генерируемую Кровавым Ритуалом (см. стр. 91), чтобы использовать её позже. Очки магии крови, хранящиеся в атаме, можно использовать Свободным действием во время сотворения заклинания для любого из применений, перечисленных очков магии крови в метамагии Жертвоприношения (см. стр. 90). Количество очков магии крови, которое может храниться в атаме, ограничено его Мощью.

Магическая энергия, генерируемая Кровавым Обрядом, связана со всплеском эмоций, происходящим в момент насилия. С течением времени исчезает эмоциональный отпечаток события и магическая энергия, связанная с ним. Таким образом, половина неиспользованных очков магии крови, хранящихся в атаме, теряется через следующие промежутки времени от последнего ритуала Кровавого Обряда: 1 неделя, 1 месяц и 3 месяца.

ДУХИ КРОВИ

Маг, который знает метамагию Жертвоприношение, может вызывать духов крови. Призыв духа крови подчиняется всем обычным правилам призыва, за исключением того, что маг должен использовать метамагию Жертвоприношение, как часть призыва. Количество сгенерированных очков магии крови устанавливает максимальную Мощь духа крови, которого можно вызвать. Все остальные правила призыва и управления духом применяются как обычно. Духи Крови могут быть связаны так же, как и другие духи, если маг достаточно смел.

ДУХ КРОВИ

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
М+2	М+2	М	М+2	М	М-1	М	М	М	М	М/2

Физическая Иниц-ва	(М Х 2) + 2К6
Астральная Иниц-ва	(М Х 2) + 3К6
Умения	Астральный Бой, Бег, Безоружный Бой, Проницательность, Чувствование
Силы	Астральная Форма, Высасывание Энергии (Сущность, Касание, Физический урон), Материализация, Связывание, Ужас
Дополнительные Силы	Естественное Оружие (ЗУ = [Мощь], Физический урон, БР —), Замешательство, Передвижение, Сокрытие, Сторож, Тлетворное дыхание
Слабости	Потеря Сущности (1 очко в день)

Духи Крови всегда выглядят извращённо и болезненно. Это может быть тревожное облако красного тумана, в котором, кажется, измученные и умирающие лица плавают и перемещаются, или что-то вроде отвратительного слияния животных с когтями и птичьими клювами, истекающих кровью. Самое страшное, когда они принимают форму, очень похожую на метачеловека, с зияющими кровоточащими смертельными ранами на шее, запястьях, голове или животе. Дух крови – это временные образования, которые медленно деградируют после того, как магические силы его исходного насильственного вызова начинают исчезать. В результате, духи крови должны использовать силу Высасывание Сущности, наполняя себя, чтобы оставаться на этом плане. Дух крови, чья Сущность падает до 0, немедленно отправляется на свой родной метаплан – обычно воя от нечеловеческого голода.

КРОВАВЫЕ РИТУАЛЫ

Если маг использует заклинание, как ритуальное чародейство (см. стр. 322, ОКП SR5), и знает метамагию Жертвоприношение, он может использовать её во время ритуала для создания очков магии крови (см. **Жертвоприношение**, стр. 90) и расходовать очки магии крови вместо драхм реагентов (см. **Совершение пожертвования**, стр. 323, ОКП SR5) один к одному.

Если группа магов знает метамагию Жертвоприношение, они могут совершить Кровавый Ритуал, чтобы коллективно генерировать и накапливать силу в своих атамах (см. стр. 90), распределяя очки магии крови по своим фокам, как они считают нужным.

ПРИЗЫВ ДУХА КРОВИ

Маг, который знает метамагические техники Жертвоприношение и Воззвание, может создать действительно пугающую сущность – истинную форму духа крови. Это делается с помощью ритуала Призыв Великого Духа (см. стр. 138), как обычно, с одним исключением. Во время ритуала должна быть убита жертва – метачеловек, это необходимо для восхождения Духа Крови. Если вызов дает Истинную Силу, Дух Крови приобретает уникальную силу Кровотечение.

КРОВОТЕЧЕНИЕ

HEMORRHAGE

Тип: Ф **Действие:** Сложное

Дальность: [Магия] метров **Длительность:** Мгновенная

С этой пугающей силой дух способен разрывать кровеносные сосуды внутри любых живых существ в непосредственной близости. Сделайте встречную проверку Магии + Сила Воли [Мощь] против Силы (неаугментированная) + Сила Воли для каждого живого существа в пределах зоны эффекта. Каждый чистый успех духа, наносит одну клетку физического урона. Кроме того, все цели, получившие хотя бы одну клетку урона, испытывают сильную боль. Рассматривайте повреждение так, как если бы оно имело эффект Тошнота (см. стр. 445, ОКП SR5). Цели выводятся из строя этим эффектом, только если количество нанесенных клеток урона превышает их показатель Силы Воли.

ТЕНЕВЫЕ ДУХИ

Теневые духи – это классические «злые духи», которые часто посещают истории и легенды многих культур по всему миру. Хотя они известны под разными именами, в конце концов, все они одни и те же духи. Теневые духи тянутся к метачеловечеству, чтобы питаться определённым набором эмоций. Когда они находятся в рядом с источником предпочтительных для них эмоций, они получают средства к существованию за счёт человека, выражающего их. Их голод таков, что они будут использовать любые средства, необходимые для того, чтобы спровоцировать у метачеловека желаемые эмоции. Будучи полностью эгоистичными существами, они не имеют морали, что помешала бы им, и не обращают внимания на любые последствия (краткосрочные или долгосрочные) своих действий.

Все теневые духи используют правила для свободных духов (см. стр. 204). Независимо от типа, все теневые духи вынуждены извлекать эмоциональную энергию в форме Кармы из своих жертв. Они делают это, принуждая своих жертв к выполнению определённого действия или набора действий, которые провоцируют эмоцию, которую поглощает данный тип теневого духа. Теневому духу просто необходимо видеть жертву, когда эмоция выражается, чтобы поглотить карму. Несмотря на изнурительность, этот процесс не смертелен для жертвы, вызывая лишь оглушение. Всё это следует правилам, описанным для Высасывания Энергии на странице 197. Теневой дух свободен тратить Карму, отобранную у жертв, любым способом, каким может свободный дух.

ВИДЫ ТЕНЕВЫХ ДУХОВ

Хотя все теневые духи имеют базовое сходство в целях и методах, они имеют много различий. Те, кто изучает их в Шестом мире, до сих пор идентифицировали пять различных типов теневых духов, классифицированных по их предпочтительной эмоциональной «диете».

ГНЕВ

WRAITH

Духи Гнева питаются чистым и простым насилием. Самый разрушительный тип теневых духов, Гнев наслаждается тем, что создаёт как можно больше смертей и кровопролития. Они – существа случая, которые наслаждаются поглощением высококонцентрированных всплесков эмоций в течение короткого периода времени. С этой целью дух находит подходящего умелого или вооружённого человека, затем ждёт, пока он не окажется в непосредственной близости от большого числа уязвимых целей, а затем использует свои способности, чтобы вызвать у него неконтролируемый гнев. Такие духи материализуются в виде тёмных, смутных гуманоидных фигур, которые, похоже, носят тёмные одежды или плащи.

КОШМАР

Кошмар – это дух-задира, который питается ужасом, который он вызывает в своих жертвах. Будучи одновременно жадным и трусливым, кошмар ищет жертв, в которых он может вызвать наибольший ужас, при этом тех, не может навредить ему. Чаще всего он охотится на пожилых людей или детей, атакуя, когда они одни и чувствуют себя наиболее уязвимыми. Поскольку кошмар питает страх в своих жертвах, он не стремится преднамеренно причинить им вред, поскольку мертвый человек больше не может чувствовать страх. Таким образом, кошмары принимают форму того, чего жертва боится больше всего. Они – типичный призрак или то, что можно встретить в ночи.

МУЗА

Муза питает эмоции очень творческих и экспрессивных людей, прежде всего представителей мира искусства. В почти симбиотических отношениях муза может вдохновить художника на достижение таких уровней самовыражения и творчества, до которых он, возможно, никогда не дошёл бы в одиночку. Это опасное искушение часто находит жертву среди тех, кто когда-то был очень успешным, или тех, кто стремится и желает успеха, но не достаточного таланта для этого. Хотя поглощение кармы жертвы музой по своей природе не является фатальным, жертвы часто будут в восторге от опыта творческого самовыражения до такой степени, что станут пренебрегать своими основными потребностями, такими как сон, голод или жажда. Муза часто принимает форму феи или смутного гуманоида, хотя она приспосабливается к тому, что может быть наиболее привлекательным для потенциальной жертвы.

СУККУБ

Суккубы процветают на сексуальной энергии. В отличие от многих своих сородичей-призраков, суккуб не хочет наблюдать за смертными и манипулировать ими, но вместо этого использует гораздо более прямой подход. Суккуб использует свои силы, чтобы принять привлекательную метачеловеческую форму, чтобы соблазнить одну (или часто несколько) жертву. В разгар полового акта суккуб питается сырой похотью и страстью жертвы. Тем не менее, суккубу не обязательно участвовать; достаточно просто присутствовать во время полового акта, чтобы кормиться. Будучи самой сущностью сексуального хищника, суккуб воплощает в себе только самые худшие аспекты сексуальности. Он не заботится о значимых связях, заботе или отношениях, только об эмоциях разрушительной похоти и удовольствии. Он будет соблазнять, использовать и выбрасывать людей, если сочтет целесообразным получать энергию от большего числа жертв. Суккуб обладает способностью принимать почти бесконечное разнообразие очень реалистичных человеческих форм.

ТЕНЬ

Тень питается страданиями, депрессией и унынием, которых в Шестом Мире очень много. Когда тень выбирает жертву, она вызывает глубокие и длительные страдания, используя её способности манипулировать эмоциональным состоянием жертвы. Это заставляет бедную душу принимать более плохие решения, усугубляя их горе, потерянность или одиночество. По мере того, как их самооценка достигает своей самой низкой точки, жертва тени часто пытается покончить жизнь самоубийством, и она работает над тем, чтобы саботировать самоубийство, создав тем самым новый эмоциональный упадок. Тени выглядят как металюди, но неряшливые, серые и подавленные.

ТЕНЕВОЙ ДУХ

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
М	М+3	М+1	М	М+1	М	М+1	М+2	М	М	М/2

Физическая Иниц-ва	((М Х 2) + 3) + 2К6
Астральная Иниц-ва	((М Х 2) + 1) + 3К6
Умения	Астральный Бой, Безоружный Бой, Гимнастика, Запугивание, Обман, Проницательность, Чувствование
Силы	Астральная Форма, Влияние, Высасывание Энергии (Карма, ЛПВ, Оглушающий урон), Духовный Пакт, Магическая Защита, Материализация, Разумность, Сопротивление Изгнанию
Гнев	Замешательство, Принуждение (Убийственная Ярость), Ужас
Кошмар	Ментальная Связь, Теневой Плащ, Ужас
Муза	Ментальная Связь, Принуждение (Творчество), Реалистичная Форма
Суккуб	Изменчивая Форма, Отблеск Желания, Принуждение (Похоть), Реалистичная Форма
Тень	Безмолвие, Принуждение (Горе), Теневой Плащ

ШЕДИМ

Шедим – это один из самых странных и чуждых видов духов, которые когда-либо видели в Шестом Мире. Шедим – это духи, которые вселяются в тела мертвецов, чтобы закрепить себя в физическом мире, приходя из глубокого и далёкого метаплана, который служит их домом. Сама их природа, кажется, не поддается пониманию или каким-либо схожестью с известным и ожидаемым поведением духов. До прибытия шедим все остальные духи рассматривали физический план как место, куда можно сбежать, или как место размножения/кормления. Шедим желают путешествовать на физический план, хотя им чрезвычайно трудно оставаться там, но также проявили только ненависть к смертным. Они приходят туда, где существует жизнь, чтобы погасить её.

Впервые наблюдаемые в Год Кометы – в 2061 году во время магического всплеска теперь запечатанного Уотергейтского разлома, их природа и способности были неизвестны, пока они не начали овладевать телами умерших. В то время, как остальная часть мира подводила итоги и разрабатывала меры защиты от этого, появился новый тип шедим: мастер шедим. В то время как предыдущие шедим казались умственно примитивными сущностями, наполненными ненавистью и жаждой насилия, мастер шедим проявлял глубокий и злобный интеллект. Мастер шедим овладевает недавно умершим, так же, как и все шедим, но в отличии от них может получить доступ ко всем воспоминаниям и знаниям человека, чьим телом они теперь владеет. Это, в сочетании с тем фактом, что все мастера шедим являются магами и способны вызывать других шедим с помощью своей силы Астральные Врата, делает их невероятно опасными.

Масштабы их планов не были полностью реализованы до тех пор, пока основным лидером воинствующего Нового Исламского Джихада не стал владыка шедим. Конфликты, начатые под руководством этого злобного существа НИД, унесли тысячи жизней. Ясно, что шедим организовал конфликт просто для того, чтобы спровоцировать повсеместную резню, и многие опасаются того, что может планироваться очередная бойня.

Со времени закрытия Уотергейтского разлома активность шедим снизилась. Это, однако, не означает, что шедим стали менее опасными. Действительно, есть опасения, что отсутствие связи с их родным метапланом увеличивает отчаяние шедим, провоцируя попытки найти новую связь и призвать больше духов. Фразы «отчаянный шедим» достаточно, чтобы заледенело сердце любого жителя Шестого Мира. Многие беспокоятся о том, что нынешнее относительное спокойствие – просто затишье перед бурей, которая станет ещё более свирепой.

ШЕДИМ

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
М	М	М+2	М+1	М	М	М	М	М	М	М/2

Физическая Иниц-ва	((М Х 2) + 2) + 1К6
Астральная Иниц-ва	(М Х 2) + 3К6
Умения	Астральный Бой, Безоружный Бой, Проницательность, Чувствование
Силы	Астральная Форма, Аура Смерти, Высасывание Энергии (Карма, Касание, Физический урон), Иммунитет (Возраст, Патогены, Токсины), Одержимость (Мёртвые или Брошенные сосуды), Разумность, Ужас
Дополнительные Силы	Безмолвие, Крушение, Маскировка Ауры, Поиск, Принуждение, Сокрытие, Сторож, Теневой Плащ
Слабости	Аллергия (Солнечный Свет, Слабая), Эфемерность

ВЛАДЫКА ШЕДИМ

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
М	М	М+2	М+1	М+1	М+1	М+1	М	М	М	М/2

Физическая Иниц-ва	((М Х 2) + 3) + 1К6
Астральная Иниц-ва	(М Х 2) + 3К6
Умения	Астральный Бой, Безоружный Бой, Гимнастика, Контрчародейство, Проницательность, Чародейство, Чувствование
Силы	Астральные Врата, Астральная Форма, Аура Смерти, Высасывание Энергии (Карма, Касание, Физический урон), Духовный Пакт, Иммунитет (Возраст, Патогены, Токсины), Маскировка Ауры, Одержимость (Мёртвые или Брошенные сосуды), Принуждение, Разумность, Регенерация, Сопротивление Изгнанию, Теневой Плащ, Ужас
Дополнительные Силы	Безмолвие, Крушение, Поиск, Тлетворное Дыхание
Слабости	Аллергия (Солнечный Свет, Слабая), Эфемерность
Заметки	Владыка Шедим является аспектным магом (Чародейство). Заклинания, которыми он владеет, определяет Мастер Игры

ДУХИ-НАСЕКОМЫЕ

С тех пор, как магия вернулась в Шестой Мир, метачеловечество сталкивалось с разными видами духов из Глубоких (или Внешних) метапланов. Для обычных граждан эти существа в основном неизвестны. Самым заметным исключением из этого были духи насекомых. Эти существа по-прежнему представляют серьезную угрозу для всего мира, и любое упоминание о улье насекомых может вызвать немедленную панику.

ПРИЗЫВ ДУХОВ-НАСЕКОМЫХ

Духи насекомых не могут войти в мир без помощи (по крайней мере, на начальном этапе) метачеловеческого мага. Эти маги действуют как местные агенты насекомых, находя тела сосудов, в которых нуждаются духи насекомых. Ведь даже с помощью агента-метачеловека духам насекомых трудно оставаться в нашем мире без какого-либо якоря. Действительно, без какого-либо тела, которое можно было бы использовать, вызванный дух насекомых продержался бы на материальном плане максимум нескольких часов, становясь слабее с каждой минутой, прежде чем его заставили бы вернуться на свой домашний метаплан. По этой причине тела металюдей служат оболочками для духов насекомых. При вызове в такие тела, сосуды медленно превращаются в нечто новое, принимая совершенно новую форму. Некоторые продолжают казаться металюдьми, другие становятся насекомыми размером с метачеловека, а многие – чем-то средним между ними. Независимо от окончательной формы, человек, который служит сосудом для такого процесса, полностью уничтожается в мучительной агонии.

ТРАДИЦИЯ ДУХОВ-НАСЕКОМЫХ

Следующие правила могут быть использованы в качестве традиции, которой следуют шаманы духов-насекомых. Хотя эта структура правил предусмотрена для согласованности с правилами игры, шаманы-насекомые, совершенно чужды любым другим практикующим магию в Шестом Мире. Шаманы насекомых всегда применяют духом-наставником одного из перечисленных ниже видов духов-насекомых, хотя дух-наставник не дает никаких особых бонусов или штрафов. Магия и призыв шаманов духов-насекомых представляют собой серию причудливых жестов и непонятных щелчков и щелчков. Шаманы насекомых часто используют (довольно пугающую) шаманскую маску.

У шаманов насекомых есть санктуарий, которая часто является «рассадником», где они выполняют большую часть своего призыва в улье или гнезде духов-насекомых. Они могут даже использовать фетиш, фоки или реагенты, которые имеют вид костей или частей насекомого, органического материала или детрита.

Бой: Солдат
Обнаружение: Разведчик
Здоровье: Смотритель
Иллюзия: Нимфа
Манипуляция: Рабочий
Истощение: Сила Воли + Интуиция

Призыв духов насекомых следует всем обычным правилам призыва духа, но такие духи быстро исчезают из-за своей Эфемерности. Шаман подготавливает тело-носителя для духа в соответствии с обычными правилами приготовления сосуда для Слияния (см. стр. 200). Сосуды-носители готовятся путем помещения их в кокон, созданный духом королевы или матери (если есть) или шаманом или одним из его духов-союзников. Помещение духа в сосуд немедленно останавливает эффект Эфемерности. Шаман может повлиять на результаты броска Слияния, добавив своё умение «Связывание» в пул костей. Шаман может повлиять на результаты броска на Слияние, добавив своё умение Связывание к количеству кубиков. Если присутствует королева/мать, она может добавить свою Мощь к духу или количеству кубов (по желанию).

ШАМАНЫ НАСЕКОМЫХ

Агенты-металюди, выполняющие ужасную задачу по поиску человеческих сосудов и подготовке их к слиянию с насекомыми, зовутся шаманами насекомых. Почему любой человек, у которого есть кусочек здравомыслия, занимается таким делом, неизвестно. Многие гадали, почему некоторые магические практики начинают следовать пути насекомых, но ни один шаман насекомых не сохранил достаточно рассудка, чтобы рассказать связную историю. Некоторые могут быть сумасшедшими, другие движимы обещаниями или мечтами о власти, а некоторые (что трагично) могут просто искать себе место, где их примут, которое они никогда не находили среди своего собственного вида. Какими бы ни были причины или события, которые привели к этому, но в какой-то момент жизни шаманов, они вступают в контакт с пугающей сущностью, которую лучше всего описать как инсектоидный дух-наставник.

Как только контакт установлен, маг оставляет позади любую традицию, в рамках которой он ранее практиковал, и изучает иную, совершенно чуждую, форму магии. Дух-наставник всегда относится к особому типу насекомых (см. ниже) и с этого момента шаман вызывает только таких духов. Не известно ни одного случая, чтобы шаман когда-либо менял своего покровителя.

Руководствуясь новым набором целей и инструкций, шаман работает, чтобы призвать духов своего покровителя. Это включает в себя поиск безопасного места, куда сосуды могут быть доставлены и проведены через деликатный процесс перерождения. Призванные насекомые будут защищать и повиноваться шаману, они работают вместе, чтобы увеличить и защитить строящийся улей. Шаманы, следующие за духом-наставником улья, также будут одержимо работать над вызовом духа королевы.

ДУХИ КОРОЛЕВЫ И МАТЕРИ

Конечная цель каждого шамана насекомых – вызвать дух королевы или матери. Они видят это как физическое воплощение духа наставника, который руководил ими. Призыв королевы или матери использует специальный

ритуал, который преподается исключительно шаманам насекомым с явной целью вызова королевы/матери. Сначала шаман должен создать формулу духа таким же образом, как для союзника (см. стр. 204). Ритуал должен быть проведён в санктуарии с Мощью, равной или большей Мощи духа. Шаман также должен знать метамагию Воззвание. Затем, уже существующий (и высоко почитаемый) дух нимфы выбирается для трансформации в королеву/мать. Этот процесс следует всем обычным правилам призыва (см. стр. 327, ОКП SR5), и после его завершения нимфа полностью превращается в дух королевы/матери своего типа. Королева/мать всегда будет версией насекомого которое она представляет, но куда крупнее метачеловека, часто длиной от четырех до шести метров. По завершении призыва королева/мать автоматически становится свободным духом (см. стр. 206).

Как только появляется королева/мать, она немедленно становится центром власти и контроля для гнезда (или улья). В зависимости от мотивов и степени преданности, которой шаман проявил духу-наставнику, они могут соперничать за контроль над ульем. Обычно это приводит к изгнанию или смерти шамана насекомых, но, если королева/мать видят взаимную выгоду, она может заключить духовный пакт (см. стр. 208) с шаманом. Шаман может призвать только один дух королевы/матери.

Все духи королевы/матери обладают силой Астральные Врата (см. стр. 196) и, таким образом, больше не нуждаются в шамане для вызова новых духов-насекомых со своего домашнего плана; они могут сделать это сами. Если дух королевы/матери когда-либо будет изгнан, он возвращается на свой домашний метаплан и должен быть возвращён, используя тот же процесс, что и при первоначальном вызове. Если дух королевы/матери когда-либо будет уничтожен, шаман насекомых немедленно теряет свои магические способности; его атрибут Магия устанавливается на ноль и не может быть увеличен с помощью кармы или другими способами. Кроме того, шаман становится подвержен психическим и эмоциональным расстройствам. Любые духи в истинной форме, которые являются частью улья, также уничтожаются, в то время как любые плотские или гибридные формы теряют весь свой разум и бесцельно бродят или действуют случайно.

ОБЩЕСТВЕННЫЕ ДУХИ-НАСЕКОМЫЕ

Живущие ульем насекомые – очень социальные существа, работающие вместе как группа, чтобы построить коллективное общество. Хотя все типы духов насекомых заметно различаются по внешнему виду и способностям, все духи насекомых в улье демонстрируют сходство в том, как они создают, организуют и развивают свой улей. Даже сами ульи имеют сходство по структуре и форме. Главная цель всех духов улья – подготовиться и вызвать королеву своего вида. Духи насекомых в улье имеют высоко упорядоченное общество, и королева – основа этого общества. До прибытия королевы всё общество улья работает над подготовкой и защитой улья к её прибытию. Когда королева прибыла, все члены улья самоотверженно исполняют её волю.

Королевы абсолютно беспощадны в своем доминировании над всеми аспектами улья и не имеют соперников. С этой целью зрелые нимфы иногда могут быть уничтожены, если они воспринимаются как соперницы, и даже шаман, который ранее вызвал королеву, может быть изгнан или убит, если королева считает, что он или она больше не удовлетворяет её потребностям.

МУРАВЕЙ

Наиболее социальные и взаимодействующие духи из всех духов улья, муравьи представляют собой самую эффективную и многочисленную их часть. Они включают в себя множество представителей всех типов духов насекомых: смотрители, рабочие и нимфы. Как исключительно хорошие строители, муравьи быстро расширяют улей и часто являются самой распространённым видом. В постройке улья они следуют логике и образцу, который могут понять только эти чуждые существа, оставляя металюдей, которые пытаются ориентироваться в них, совершенно запутавшимися и слегка растерянными. Муравьи работают, чтобы достигнуть любой цели в группах, по крайней мере по двое или трое, и никогда в одиночку. Небольшие группы используются шаманом или королевой только тогда, когда необходима хитрость. Во всех других случаях муравьи решают свои проблемы, выделяя большое количество (часто больше, чем необходимо) членов для выполнения этой задачи. Духи муравьев также очень территориальны, и реагируют быстро и с огромной силой на всё, что угрожает их территории, будь то метачеловек или дух из другого улья.

Уникальные качества: Весь физический урон, наносимый духами-муравьями, считается кислотным уроном (см. **Кислотный Урон**, стр. 180, ОКП SR5). Духи-муравьи сильно зависят от свойств улья и, в частности, от его управляющей силы. Если один дух-муравей будет изолирован от всех остальных духов своего улья (например, из-за физического расстояния или из-за мана-барьера), или если шаман или королева улья убиты, то муравей получает штраф -2 на все проверки.

ОСА

Хотя этот термин описывается как «оса», этот термин относится к нескольким семействам отряда перепончатокрылых, включая ос, пчёл и шершней. Осы образуют высоко упорядоченное общество, полностью матриархальное по своей природе. Большинство членов улья, особенно рабочие и солдаты, не слишком умны, но у нимф и королевы уровень интеллекта от выше среднего до исключительного, с высоким уровнем злобности и хитрости. Под руководством таких самок можно увидеть духов ос, которые использовали шпионов, применяли приманки, симулировали отступления и расставляли ловушки. Ульи ос физически меньше, чем у других духов насекомых, но более плотно заселены, поэтому в них

будет столько же или больше особей. Ульи ос всегда строятся в высоких местах на открытом воздухе, таких как верхние этажи зданий и других подобных сооружений.

Уникальные качества: Все духи ос могут летать и имеют умение Полёт (см. стр. 427, ОКП SR5) и силу Яд (см. стр. 436, ОКП SR5).

САРАНЧА

Хотя саранча классифицируется как общественные насекомые, из-за их социальной организации, они не создают физического улья в одном месте. Вместо этого они превращаются в миграционный рой, который перемещается с места на место. Саранча – это классическое насекомое-разрушитель. Рой путешествует туда, где есть источник пищи, поглощает всё стремительным шквалом, а затем уходит, не оставляя ничего, кроме бесплодной пустоши. Единственный случай, когда рой саранчи остановит своё движение, это необходимость пополнить свою численность. Рой саранчи имеет особую цель, которая действует как сила природы. Когда королева роя задает направление путешествия, рой уходит, уничтожая и поглощая всё, что находится на пути. Саранча славится своим ненасытным голодом и способностью переваривать почти всё.

Уникальные качества: Все духи саранчи могут летать и иметь умение Полёт, а также силу Пожирание (см. стр. 199). Духи саранчи настолько целеустремлены, что не замечают ничего вокруг. При борьбе с врагом или кормлении все духи-саранча (кроме королевы) имеют штраф -3 к проверкам Проницательности.

ТЕРМИТ

Подобно муравьям, термиты являются высоко социальными духами улья. Хотя вместо тоталитарной системы лидеров, как у муравьев, термиты демонстрируют сложную кастовую систему, где более зрелые члены улья демонстрируют власть над младшими членами. Термиты строят большие, очень упорядоченные ульи, но в то время как муравьи строят их под землёй, термиты строят их над землёй. Как правило, они строят их в заброшенных зданиях в пустошах, гетто или других изолированных городских районах. Самой уникальной особенностью ульев термитов является материал, из которого состоит их конструкция. Стены улья термитов сделаны из твердого бетона, который сделан из смеси песка (или другого материала мусорного типа) и их слюны.

Уникальные качества: Все духи-термиты обладают силой Укрепление (см. стр. 201).

ОДИНОЧНЫЕ ДУХИ-НАСЕКОМЫЕ

Одиночные духи-насекомые не образуют больших ульев или колоний, лишь иногда формируя небольшие семейные группы. Все одиночные духи насекомых куда более независимы, умны и адаптируемы как личности. Любой такой дух в группе будет чувствовать себя комфортно, уходя для достижения какой-то личной цели. Хотя нет единоличного тотального лидера, подобного духу королевы, шаман, следующий тотему духа одиночного насекомого, в конечном итоге вызовет дух матери. В отличие от общественных насекомых, в группе может быть несколько духов матери, так как каждая мать может вызывать других. Это позволяет одиноким духам распространяться гораздо шире и быстрее, чем их собратьям из ульев.

БОГОМОЛ

Духи-богомолы – самые необычные из всех насекомых. Они выглядят как крупные двуногие насекомые с парой больших косых когтей в виде оружия и двух больших мандибул вокруг рта. Однако наиболее примечательной особенностью духов богомола является их способ размножения. Богомолы являются главными хищниками мира духов насекомых: они размножаются, «поедая» других духов насекомых. Духи богомолы очень строги в отношении гендерных ролей в своем виде: женщины всегда были лидерами и солдатами, а мужчины – смотрителями и рабочими. Эти гендерные роли реализуются через пол сосудов, которые они предпочитают захватывать. Духи богомолы никогда не имеют королевы/матери и лишь изредка производят нимф. В тех редких случаях, когда это происходит, другие духи относятся к нимфе с большим уважением и почтением, как если бы она была своего рода племенным старейшиной.

Женские духи размножаются, «поедая» других насекомых. В действительности же, богомол потребляет духовную энергию внутри сосуда-носителя. Когда накоплено достаточное количество энергии, самка может заселить новым богомолом пустой сосуд-носитель (как описано в разделе **Слияние**, стр. 200). Эту энергию можно также использовать для усиления собственных способностей духа.

Духа богомолы, как известно, трудно вызывать и ещё труднее контролировать. Из-за их способности размножаться без помощи шамана, они редко видят необходимость продолжать сотрудничать с ним. Гендерные роли и матриархальная природа культуры богомолов настолько сильны, что все известные шаманы духа богомола были женщинами. Известно, что духи в плотской форме скрываются и живут в метачеловеческом обществе, что помогает им охотиться, размножаться и выживать.

Уникальные качества: Все духи женского пола имеют силу Высасывание Энергии (Сила Духа Насекомого, Прикосновение, Физический Урон) (см. стр. 197). Поглощённая Мощь, может быть потрачена как Карма, чтобы улучшить умения и атрибуты духа, согласно правилам для свободных духов (см. стр. 206). Когда женщина-богомол собрала столько же Мощи сколько у неё самой, она может потратить ее, чтобы «родить» нового духа-богомола, заселив живой сосуд (см. стр. 137).

ЖУК

Как и земные насекомые, на которых они похожи, духи жуков бывают разных видов, но все они имеют одинаковые основные характеристики и свойства. Как ни странно, вызванные духи жуков будут иметь вид различных подтипов (жуков-оленей, навозных жуков и т. д.), несмотря на то, что все они принадлежат к одной группе. Духи жуков делают свои логова под землей, во влажных местах, но не очень далеко от источников пищи, которая должна быть всегда доступна. Ульи жуков, когда они собираются в значительном количестве, контролируются одним или несколькими матерями. Жуки относятся к числу наиболее территориально агрессивных насекомых и нападают на любого предполагаемого злоумышленника почти без провокации или предупреждения. Жуки известны своими исключительно крепкими хитиновыми шкурами.

Уникальные качества: При расчёте значения Крепкой Брони для невосприимчивости жука к обычному оружию добавьте +4 к её значению. Все духи жуков также обладают силой Мистическая Броня (см. стр. 432, ОКП SR5).

КОМАР

Комары – это уникальный тип духа, который существует за счет жизненной силы живых существ. Они выглядят как маленькие, волосатые, летающие насекомые с заметным хоботком в центре лица. Хотя все духи выглядят одинаково, на кровь падки только женщины. Похоже, что им нужно извлечь жизненную силу других живых существ, чтобы усилить проникновение нового духа в носителя. Мужчины (обычно солдаты и рабочие) действуют как разведчики и защитники женщин, поэтому те могут сосредоточиться на размножении. Известно, что некоторые из них становятся переносчиками вирусных заболеваний. Они являются одними из самых злобных и активно охотящихся духов насекомых.

Уникальные качества: Все духи москитов имеют умение Полёт, женщины (пол определяется мастером игры) имеют силу Высасывание Сущности (см. стр. 429, ОКП SR5); некоторые духи также могут обладать силой Эпидемия (на усмотрение мастера игры; см. стр. 202).

МУХА

Духи мух, во всех их разнообразных разновидностях, существуют как мусорщики отходов метачеловечества. Процветая в загрязнённых районах, где много мусора, духи-мухи распространяются в соответствии с количеством доступного мусора. Они предпочитают тёмную влажную среду, в которой бушуют болезни и эпидемии, а потому неизбежно сами становятся носителями эпидемий. Духи мухи в основном самодостаточны, но они собираются вместе, чтобы спариваться или кормиться там, где особенно большие запасы пищи. Когда они собираются и делают гнездо, местность становится шумной выгребной ямой с непреодолимым запахом, который большинство металюдей считают невыносимым.

Уникальные качества: Все духи-мухи обладают умением Полет (см. стр. 427, ОКП SR5), силой Эпидемия (см. стр. 202) и невосприимчивостью к болезням.

СВЕТЛЯЧОК

Духи-светлячки – летающие с мягким телом, которые наиболее известны за периодическое свечение, которое они производят из брюшной полости. Светлячки светятся только по определённым причинам: когда они взволнованы, для общения или когда находятся в непосредственной близости от духа матери. При вложении в нового носителя в качестве личинки светлячок излучает более слабое, но постоянное свечение. Духи-матери, похоже, знают об этой уязвимости, и они пытаются скрыть своих детей, перемещаясь в разные места для размножения. Светлячки являются наименее агрессивными из всех духов насекомых, предпочитая уклоняться от врагов. По этой причине разведчики и нимфы на сегодняшний день являются наиболее распространенным типом светлячков.

Уникальные качества: Все духи светлячков могут летать, иметь умение Полет (см. стр. 427, ОКП SR5) и обладают силой Замешательство (см. стр. 430, ОКП SR5).

ТАРАКАН

Тараканы всеядны и собирают пищу в основном как падальщики. Что необычно для духов насекомых, они формируют то, что кажется «семейными» ячейками, сосредоточенными вокруг духа матери или шамана, который их «породил». Они также строят гнезда, хотя и не такие большие, как ульевые духи, в которых может жить как одна семейная ячейка, так и несколько. Духи тараканов, как и их земные собратья, очень выносливы и устойчивы к повреждениям. Тараканы могут противостоять экстремальным температурам, радиации, обходиться без пищи в течение длительных периодов времени и даже впадать в спячку при необходимости.

Уникальные качества: Все духи тараканов имеют +2 к проверкам на Сопротивление Повреждениям, и все имеют аллергию (свет, легкая) в дополнение к обычной аллергии на инсектициды.

ЦИКАДА

Цикады похожи на кузнечиков, летающих насекомых. У них широкие выступающие глаза, а крылья сделаны из тонкой, почти прозрачной мембраны. Будучи кочевыми, цикады путешествуют небольшими группами в поисках источников пищи, где бы они ни находились, и они предпочитают растения и другие органические вещества. Наиболее заметной особенностью цикад является шум, который они создают, используя свои внутренние мембраны. Используя эту способность в качестве оружия, дух цикады может усилить звук до более чем 100 децибел (приблизительно уровень шума электроинструмента).

Уникальные качества: Все духи-цикады могут летать, иметь умение Полет (см. стр. 427, ОКП SR5) и обладают силой Звуковая Проекция (см. стр. 197).

ТИПЫ ДУХОВ-НАСЕКОМЫХ

Хотя не все духи-насекомые имеют одинаковую социальную организацию, в каждую группу могут входить некоторые из этих пяти типов духов. Некоторые типы более или менее распространены, в зависимости от разновидности. Все духи-насекомые с крыльями могут летать, и каждый вид может ходить по стенам и другим плоским поверхностям.

НИМФА

NYMPH

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
M-1	M	M+3	M-1	M	M	M	M	M	M	M/2

Физическая Иниц-ва	((M X 2) + 3) + 2K6
Астральная Иниц-ва	(M X 2) + 3K6
Умения	Астральный Бой, Безоружный Бой, Гимнастика, Проницательность, Чародейство, Чувствование
Силы	Астральная Форма, Врождённое Заклинание (любое заклинание Иллюзии, известное заклинателю), Контроль Животных (Насекомые), Разум Улья, Разумность, Слияние (Живой Сосуд), Усиленные Чувства (Обоняние, Термографическое Зрение или Ультразвук)
Дополнительные Силы	Принуждение, Ужас
Слабости	Аллергия (Инсектициды, Серьёзная), Эфемерность

Духи-нимфы – это малолетние королевы/матери, которые напоминают незрелые (меньшие и слаборазвитые) версии своего родителя. Не имея необходимого размера и магической силы настоящей королевы/матери, нимфы используют свои магические способности или феромоны, чтобы помочь улью. Шаманы духов насекомых, как правило, предпочитают женские сосуды для нимф, поскольку эта среда обитания, как правило, даёт лучшие результаты.

РАБОЧИЙ

WORKER

На сегодняшний день рабочие являются наиболее распространённым типом насекомых и составляют основу улья. Они выполняют работу по созданию и расширению физического пространства улья и добычи ресурсов, необходимых для выживания.

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
M	M	M	M+1	M	M	M	M	M	M	M/2

Физическая Иниц-ва	(M X 2) + 2K6
Астральная Иниц-ва	(M X 2) + 3K6
Умения	Астральный Бой, Безоружный Бой, Проницательность, Чувствование
Силы	Астральная Форма, Контроль Животных (Насекомые), Обитание (Живой Сосуд), Передвижение, Поиск Разум Улья, Разумность, Усиленные Чувства (Обоняние, Термографическое Зрение)
Дополнительные Силы	Сокрытие, Умение (вместо дополнительной силы рабочему духу может быть дано дополнительное Техническое или Физическое умение), Усиленные Чувства (Ультразвук), Яд
Слабости	Аллергия (Инсектициды, Серьёзная), Эфемерность

РАЗВЕДЧИК

SCOUT

Духи-разведчики часто действуют за пределами улья, стремясь раскрыть угрозы до их появления или открыть новые возможности для расширения. Они самые хитрые из насекомых, использующие уловки и коварство для достижения своих целей. Как только появляется возможность, шаман или королева/мать будут пытаться сделать разведчика в плотской форме (см. Слияние, стр. 200).

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
M	M+2	M+2	M	M	M	M	M	M	M	M/2

Физическая Иниц-ва	((M X 2) + 2) + 3K6
Астральная Иниц-ва	(M X 2) + 3K6
Умения	Астральный Бой, Безоружный Бой, Гимнастика, Проницательность, Скрытность, Чувствование
Силы	Астральная Форма, Контроль Животных (Насекомые), Передвижение, Поиск, Разум Улья, Разумность, Слияние (Живой Сосуд), Сокрытие, Усиленные Чувства (Обоняние, Термографическое Зрение или Ультразвук)
Дополнительные Силы	Естественное Оружие (ЗУ=[Мощь], Физический урон, БР 0), Замешательство, Сторож, Тлетворное Дыхание
Слабости	Аллергия (Инсектициды, Серьёзная), Эфемерность

СМОТРИТЕЛЬ
CARETAKER

Эти духи призваны заботиться о гнезде или улье вместе с духами, населяющими жилище. Они встречаются редко, и никто не слышал о таких среди одиноких насекомых. Смотрители часто создают обереги для защиты улья от злоумышленников или хищников.

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
М	М+1	М+1	М	М	М	М	М	М	М	М/2

Физическая Иниц-ва	((М Х 2) + 1) + 2К6
Астральная Иниц-ва	(М Х 2) + 3К6
Умения	Астральный Бой, Безоружный Бой, Лидерство, Проницательность, Чувствование
Силы	Астральная Форма, Врождённое Заклинание (Физический Барьер), Контроль Животных (Насекомые), Разум Улья, Разумность, Слияние (Живой Сосуд), Сторож
Дополнительные Силы	Замешательство, Связывание, Усиленные Чувства (Обоняние, Термографическое Зрение или Ультразвук)
Слабости	Аллергия (Инсектициды, Серьёзная), Эфемерность

СОЛДАТ
SOLDIER

По степени опасности солдаты уступают только королеве. Они – воинственная рука улья, защищающая его особей и устраняющая любые угрозы. В одиночных видах солдаты охотятся как одинокие хищники, в то время как в коллективных ульях солдаты бьются в смертельном взаимодействии. Они даже более выносливы, чем обычные жуки, очень устойчивы к физическому урону и даже лучше сопротивляются инсектицидам, чем другие жуки.

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
М+3	М+1	М+1	М+3	М	М	М	М	М	М	М/2

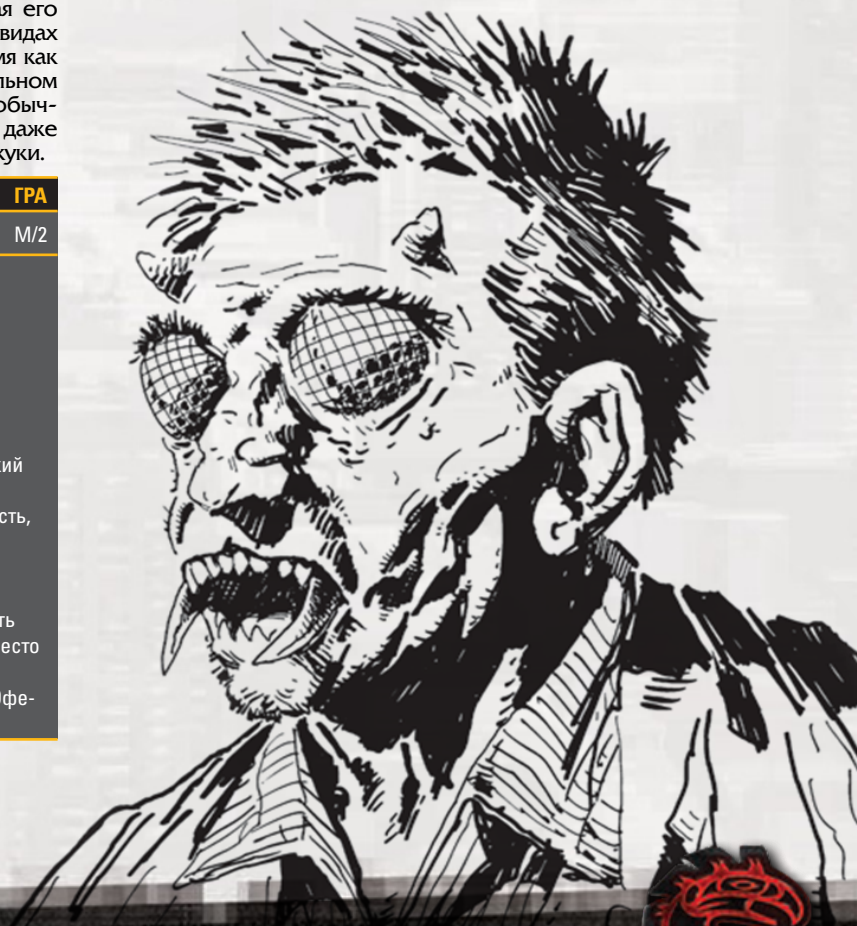
Физическая Иниц-ва	((М Х 2) + 1) + 2К6
Астральная Иниц-ва	(М Х 2) + 3К6
Умения	Астральный Бой, Безоружный Бой, Гимнастика, Контрчародейство, Проницательность, Чувствование, Экзотическое Стрелковое Оружие
Силы	Астральная Форма, Естественное Оружие (ЗУ = (Мощь + 2), Физический урон, БР –1), Контроль Животных (Насекомые), Разум Улья, Разумность, Слияние (Живой Сосуд), Ужас
Дополнительные Силы	Магическая Защита, Связывание, Сокрытие, Тлетворное Дыхание, Умение (дух солдата может получить дополнительное Боевое умение вместо дополнительной силы), Яд
Слабости	Аллергия (Инсектициды, Слабая), Эфемерность

КОРОЛЕВА/МАТЬ
QUEEN/MOTHER

Дух королевы или матери является центральной фигурой в улье или группе, в которые она призвана. Её способность использовать силу Астральные Врата для вызова большего количества духов её вида делает этого духа самой большой угрозой среди всех видов духов насекомых.

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
М+5	М+3	М+4	М+5	М+1	М+1	М+1	М	М	М	М/2

Физическая Иниц-ва	((М Х 2) + 5) + 2К6
Астральная Иниц-ва	(М Х 2) + 3К6
Умения	Астральный Бой, Безоружный Бой, Гимнастика, Контрчародейство, Лидерство, Обман, Переговоры, Проницательность, Чародейство, Чувствование
Силы	Астральные Врата, Богатство, Духовный Пакт, Контроль Животных (Насекомые), Поиск, Принуждение, Разум Улья, Разумность, Сопротивление Изгнанию, Усиленные Чувства (Обоняние, Термографическое Зрение или Ультразвук)
Дополнительные Силы	Естественное Оружие (ЗУ = (Мощь + 3), Физический урон, БР –1), Сокрытие, Сторож, Тлетворное Дыхание, Яд
Слабости	Аллергия (Инсектициды, Серьёзная)
Заметки	Все духи-королевы/матери являются свободными духами (см. стр. 190).



НЕВЕДОМЫЕ СОЗДАНИЯ

МАНАНАНГАЛ

Мананангал – очень необычный тип вампирских существ. Подобно традиционным вампирам, он питается метачеловеческой сущностью, но на этом сходство заканчивается. Мананангал предпочитает, но не обязан, потреблять Сущность нерождённых детей беременных женщин. Он также обладает способностью отрывать торс от ног, приобретая способность летать, когда это происходит. Он должен сделать это для того, чтобы питаться. В то время этого оно становится уязвимо. Если втереть соль в область соединения туловища с ногами, когда существо отсоединено, оно не сможет прикрепиться, пока там находится соль. Без ног крылатая половина ослабевает и умирает за двадцать четыре часа.

МАНАНАНГАЛ (ЦЕЛЬНЫЙ)

MANANANGGAL

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
4	3	4	4	4	3	4	3	2	2K6	3

Счётчик состояния (Ф/О)	10/10
Пределы	Ментальный 5, Социальный (переменный), Физический 6
Физическая Иниц-ва	8 + 2K6
Умения	Астральный Бой 3, Бег 4, Безоружный Бой 5, Гимнастика 4, Проницательность 4, Скрытность 5, Чувствование 4
Силы	Двойственность, Иммунитет (Возраст, Патогены, Токсины), Разумность, Регенерация
Слабости	Аллергия (Солнечный свет, Слабая), Потеря Сущности, Требования к Пище (Кровь Металюдей)

ТОРС (ОТДЕЛЁННЫЙ)

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
4	3	4	4	4	3	4	3	4	2K6	3

Счётчик состояния (Ф/О)	10/10
Пределы	Ментальный 5, Социальный (переменный), Физический 6
Физическая Иниц-ва	10 + 2K6
Умения	Астральный Бой 3, Безоружный Бой 5, Гимнастика 4, Полёт 5, Проницательность 4, Чувствование 4
Силы	Высасывание Сущности, Двойственность, Естественное Оружие (Когти, ЗУ 5С, БР -1, Досяг. 0), Иммунитет (Возраст, Патогены, Токсины), Разумность, Регенерацияы
Слабости	Аллергия (Поваренная соль, Серьёзная), Аллергия (Солнечный свет, Умеренная), Потеря Сущности, Требования к Пище (Кровь Металюдей)

НОГИ (ОТДЕЛЁННЫЕ)

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
2	2	2	3	4	3	5	3	4	2K6	3

Счётчик состояния (Ф/О)	9/9
Пределы	Ментальный 5, Социальный (переменный), Физический 4
Физическая Иниц-ва	7 + 2K6
Умения	Бег 4, Безоружный Бой 2, Гимнастика 4, Скрытность 5
Силы	Двойственность, Иммунитет (Возраст, Патогены, Токсины), Регенерация
Слабости	Аллергия (Поваренная соль, Серьёзная), Аллергия (Солнечный свет, Умеренная), Потеря Сущности, Требования к Пище (Кровь Металюдей)

ЭНГКАНТО

Энгканто – это тип духа из глубокого и ранее неизвестного метаплана. Их связь с физическим планом слаба, и они могут проявляться только в области со счётчиком фона 5 или выше. И даже тогда они не могут выходить за физические границы такой области. Они выглядят как маленькие фигуры, менее полуметра в высоту, в виде метачеловека, хотя эти признаки незначительны. Всегда встречающиеся в группах, они имеют связный или коллективный разум и общаются с металюдьми как группа, хотя называют себя единым существом.

Их мотивы совершенно чужды и неизвестны, но они всегда пытаются заманить смертного в уникальный духовный пакт (см. стр. 208). Этот договор предполагает, что смертный совершает серию, казалось бы, случайных действий, которые обычно начинаются с малого и просто, но со временем усложняются. Пока смертный выполняет задачу, энгканто продолжают приносить пользу через Кармический Дар (см. стр. 101). Если смертный когда-либо откажется от поставленных перед ним задач, энгканто отберёт Дар и накажет смертного своим Кармическим Проклятием (см. стр. 101).

Точный характер заданий и как разорвать духовный пакт (если это вообще возможно) полностью зависит от мастера игры. Энгканто используют правила свободных духов (см. стр. 202).

ЭНГКАНТО
ENGKANTO

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
2	4	4	1	5	8	8	9	6	6	6

Счётчик состояния (Ф/О)	9/11
Пределы	Ментальный 10, Социальный 10, Физический 3
Физическая Иниц-ва	12 + 2K6
Умения	Астральный Бой 4, Запугивание 8, Лидерство 6, Обман 10, Переговоры 10, Преподавание 6, Проницательность 10, Чародейство 6, Этикет 8
Силы	Влияние, Духовный Договор (Кармический Дар/Проклятие), Замешательство, Иммунитет (возраст, обычное оружие, патогены, токсины), Крушение, Разумность, Сокрытие

КАРМИЧЕСКИЙ ДАР/ПРОКЛЯТИЕ
KARMIC BOON/CURSE

Это тип духовного пакта, уникален для духа энгканто. Метачеловек вступает в духовный пакт согласно правилам на странице 208. До тех пор, пока метачеловек исполняет свою часть договора по отношению к энгканто, он может использовать свойство пакта о Кармическом Даре, чтобы обладать (бесплатно для смертных) одним или несколькими положительными качествами (хотя с точки зрения истории некоторые будут иметь больше смысла, чем другие). В случае, если метачеловек не выполняет свою часть договора, энганто может забрать положительные качества, дарованные через Кармическое Дар, и навязать ему одно или несколько отрицательных качеств, которые нельзя удалить никакими средствами, кроме как по воле энгканто или по окончании духовного договора.

ЭФЕМЕРНОСТЬ (СЛАБОСТЬ)
EVANESCENCE

Внеплановые существа стремятся к физическому якорю, и им трудно оставаться на физическом плане в духовной форме. Эфемерность отображает трудности, с которыми сталкиваются некоторые из этих существ в нашей среде. За каждые двадцать четыре часа, когда дух с Эфемерностью остается в полной астральной форме, его Мощь постоянно уменьшается на единицу. Если Мощь духа достигает 0, он рассеивается, либо уничтожаясь, либо возвращаясь на свой домашний план (для нас на материальном плане эти два результата почти одинаковы).

Преимущество Эфемерности состоит в том, что любых духов, потерявших по крайней мере одно очко Мощи из-за этой слабости, трудно разглядеть, и штраф на количество кубиков -3 накладывается на любые проверки, которые способствуют их обнаружению. Духи также получают бонус количества костей +3 при попытке пройти через мана-барьер.

Все эффекты Эфемерности сводятся на нет, как только дух заселяет или овладевает носителем, но они запускаются снова, если его изгоняют из носителя.

РАСШИРЕННЫЙ ГРИМУАР

ВВЕДЕНИЕ

Старое изречение о том, что знание – сила, для магов принимает буквальное значение. Во время сложного бега одно верное заклинание может изменить всю ситуацию. Заклинания из базовой книги правил (стр. 308, ОКП SR5) это рабочие лошадки магов, доступные за правильную цену любому заклинателю. В противоположность этому, заклинания перечисленные ниже, это редкие эзотерические и коллекционные знания. Их формулы может быть тяжело добыть, ведь знания — сила, и немногие станут ей делится, по крайней мере, бесплатно. В конце концов, в тенях всё имеет цену.

По усмотрению мастера игры заклинания из этой книги, могут быть доступны при создании персонажа или изучены после. Эти заклинания используют те же правила чародейства, что описаны на странице 305 ОКП SR5.

ВСЯКОМУ ЗАКЛИНАНИЮ СВОЁ ВРЕМЯ

Хочешь стать мастером, а не уличным фокусником? Тогда знай когда и где использовать свои умения. Сотворить Камуфляж в джунглях, это отличная идея, тогда как в офисе это заклинание будет малоэффективно. Кастовать Опиумный Вертеп в мотеле для парочек – хорошая идея, его обитатели только рады будут погрузиться в мир удовольствий. То же заклинание созданное в корпоративном совете вряд ли пройдёт незамеченным и не вызовет подозрений.

Мастера игры должны учитывать как персонаж игрока использует заклинания, в неподходящих случаях МИ может предоставить дополнительные кубике целям для сопротивления этому заклинанию, или же цель может сразу понять, что находится под действием магии. Напротив, если персонаж игрока использует заклинание в подходящей обстановке, например Вонь в месте, где была бойня, МИ может усилить заклинание, чтобы целям было сложнее противостоять ему.

БОЕВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Заклинания данной категории используют ману для создания разрушительных эффектов, напрямую или косвенно. Полные правила по использованию боевых заклинаний, можно найти на странице 308 ОКП SR5.

ИНСЕКТИЦИД ОТ [ДУХА-НАСЕКОМОГО]

INSECTICIDE [INSECT SPIRIT]
(ПРЯМОЕ, ПЛОЩАДНОЕ)

Тип: М **Дальность:** ЛПВ(П) **Урон:** Ф
Длительность: М **Истощение:** М+1

Духи-насекомые смертельно опасны для магов. После чикагских событий, это заклинание стало очень популярным. Инсектицид это вариант заклинания Убить (стр. 103) предназначенный для определённого типа Духов-насекомых. Дли каждого типа насекомых необходим свой вариант заклинания, как например Инсектицид от Духов Муравьёв или Инсектицид от Духов Тараканов.

ЛЕДЯНОЕ КОПЬЁ

ICE SPEAR
(НЕПРЯМОЕ, СТИХИЙНОЕ)

Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ **Урон:** Ф
Длительность: М **Истощение:** М-3

ЛЕДЯНОЙ ШТОРМ

ICE STORM
(НЕПРЯМОЕ, ПЛОЩАДНОЕ, СТИХИЙНОЕ)

Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ (П) **Урон:** Ф
Длительность: М **Истощение:** М+1

Заклинатель, использующий эти заклинания, атакует своих врагов осколками льда пугающей силы и наносящих Холодный урон (стр. 180, ОКП SR5). Это может привести к необычному урону для некоторых тварей, а также к повреждению брони или снаряжения. Броня с определёнными модификациями вроде Утеплитель, Химпрокладка или Химзащита может защитить цель от повреждений. (стр 480, ОКП SR5).

Ледяное копьё воздействует на отдельную цель, а Ледяной шторм воздействует на область, кроме того это заклинание действует как Гололёд (стр. 319, ОКП SR5) в этой области.

МИНУС ОДИН [МЕТАТИП/ВИД]

ONE LESS [METATYPE/SPECIES]
(ПРЯМОЕ, КАСАНИЕ)
Тип: М **Дальность:** К **Урон:** Ф
Длительность: М **Истощение:** М-6

УБИТЬ [МЕТАТИП/ВИД]

SLAY [METATYPE/SPECIES]
(ПРЯМОЕ)
Тип: М **Дальность:** ЛПВ **Урон:** Ф
Длительность: М **Истощение:** М-4

РЕЗНЯ [МЕТАТИП/ВИД]

SLAUGHTER [METATYPE/SPECIES]
(ПРЯМОЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: М **Дальность:** ЛПВ (П) **Урон:** Ф
Длительность: М **Истощение:** М-2

Это вариации заклинаний Гибельное Прикосновение, Снаряд Маны и Шар Маны (стр. 308-309, ОКП SR5). Эти заклинания созданы для убийства определённого вида или метатипа: Минус одна Нага, Убить Орка, Резня Дворфов и так далее. Цель каждого заклинания, записана в формуле заклинания. Заклинания различают только на основе биологического вида, но не социального статуса или любого другого качества.

Минус Один требует чтобы заклинатель коснулся цели. Резня — площадное заклинание.

ОГНЕННАЯ ВОДА

FIREWATER
(НЕПРЯМОЕ, СТИХИЙНОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ **Урон:** Ф
Длительность: М **Истощение:** М-2

НАПАЛМ

NAPALM
(НЕПРЯМОЕ, ПЛОЩАДНОЕ, СТИХИЙНОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ (П) **Урон:** Ф
Длительность: М **Истощение:** М

Эти заклинания способны на куда большее, чем срезать листву с деревьев. Они объединяют в себе два стихийных элемента, огонь и воду, чтобы создать ужасающий эффект. Эти заклинания наносят физический урон который считается и как Огненный урон (стр. 181, ОКП SR5), так и Водный урон (Смотри вставку **Стихийный урон** на стр. 105). Броня с определёнными модификациями вроде Сопротивление Огню, Химпрокладка или Химзащита может защитить цель от повреждений (стр. 480, ОКП SR5).

Огненная вода воздействует на отдельную цель, а Напалм воздействует на область.

ПРЕРЫВАНИЕ [ФОКА]

DISRUPT [FOCUS]
(ПРЯМОЕ)
Тип: М **Дальность:** ЛПВ **Урон:** Особый
Длительность: М **Истощение:** М-2

Прерывая внутренние каналы маны Фока, это заклинание наносит особый урон астральной форме фока. Фок получает урон, равный Мощи заклинания, и временно выходит из строя. Маг владеющим «сломанным» Фоком больше не может получать от него пользу, пока не активирует его снова. Урон, полученный фоком, «исцеляется» в конце боевого хода, на Мощь фока. Владелец «сломанного» Фока может активировать его снова простым действием, когда весь урон будет излечен. При прерывании поддерживающего фока, разрушается заклинание, которое он поддерживал. Астрально проецирующие маги, чей фок был прерван, не могут активировать его, пока астральная форма не вернётся в их физическое тело.

ПРОТАРАНИТЬ [ОБЪЕКТ]

RAM [OBJECT]
(ПРЯМОЕ, КАСАНИЕ)
Тип: Ф **Дальность:** К **Урон:** Ф
Длительность: М **Истощение:** М-5

РАЗРУШИТЬ [ОБЪЕКТ]

WRECK [OBJECT]
(ПРЯМОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ **Урон:** Ф
Длительность: М **Истощение:** М-3

УНИЧТОЖИТЬ [ОБЪЕКТ]

DEMOLISH [OBJECT]
(ПРЯМОЕ, ПЛОЩАДНОЕ)

Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ (П) **Урон:** Ф
Длительность: М **Истощение:** М-1

Это вариации заклинаний Раскол, Снаряд Силы и Шар Силы (стр. 309, ОКП SR5), влияющие только на определённый тип неодушевлённых объектов. Различные объекты, требуют отдельные заклинания, например Протаранить Дверь, Разрушить Мебель, Уничтожить Оружие. Это заклинание не может быть использовано против транспорта. Объекты сопротивляются заклинанию или своим рейтингом преград, (в случае стен и дверей) или сопротивляемостью объекта (стр. 323, ОКП SR5). Урон снижает эффективность предмета, аналогично тому, как влияет на метачеловека. За каждые три клетки урона, появляется модификатор -1 к набору кубиков, для использования этого предмета. Таран требует, чтобы заклинатель коснулся цели. Разрушение действует только на одну цель. Уничтожение — площадное заклинание.

РАДИОАКТИВНЫЙ ЛУЧ

RADIATION BEAM
(НЕПРЯМОЕ, СТИХИЙНОЕ)

Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ **Урон:** Ф
Длительность: М **Истощение:** М-3

РАДИОАКТИВНЫЙ ВЗРЫВ

RADIATION BURST
(НЕПРЯМОЕ, ПЛОЩАДНОЕ, СТИХИЙНОЕ)

Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ (П) **Урон:** Ф
Длительность: М **Истощение:** М-1

Это заклинание аккумулирует и высвобождает невидимую и опасную силу радиации, нанося радиоактивный урон (смотри врезку Стихийный урон, стр. 105). Радиоактивный Луч влияет только на одну цель. Радиоактивный Взрыв — площадное заклинание. Эти заклинания могут быть изучены, только магом с санктуарием токсичной традиции.

СТИХИЙНЫЙ УРОН

ТОКСИЧНЫЙ УРОН

Атака токсичными веществами обеспечивает концентрированный выброс химических веществ и других инвазивных элементов, которые вызывают серьезное отравление химикатами. Эффекты зависят от силы атаки и стойкости цели, но варьируются от легкого дискомфорта, до полного отключения цели или даже смерти. Относитесь к любой атаке загрязнителей как к токсину со следующими характеристиками:

Перенос: Ингаляционный
Скорость: Мгновенно
Проникновение: 0
Сила: ЗУ атаки
Эффект: Физический урон, анафилактический шок (см. ниже)

Броня не дает кубики, для защиты от атаки Токсинами. Броня, усиленная химпрокладкой (стр. 480, ОКП SR5), защищает от повреждений и токсических эффектов.

Анафилактический шок: Если повреждение, вызванное этим эффектом, не полностью устранено, жертва подвергается анафилактическому шоку, приводящему к мышечным спазмам и отказу вегетативной системы, до тех пор пока не будет проведено лечения. Жертва продолжает получать 1 клетку физического урона без сопротивления каждый боевой ход до смерти или до тех пор, пока жертва не будет вылечена по правилам Стабилизации (см. **Стабилизация**, стр. 225, ОКП SR5).

РАДИАЦИОННЫЙ УРОН

Радиоактивные силы и заклинания, используемые токсичными духами, магами и адептами, вызывают высококонцентрированные вспышки излучения, направленные на цель. Сразу же появляются ожоги, похожие на ожоги от огня. Продолжительные эффекты, гораздо разрушительнее, жертва начинает гибнуть на клеточном уровне.

Радиационные атаки наносят физический урон. Броня не дает кубиков, способных противостоять Радиоактивному урону, если только у нее нет модификации для обеспечения Радиоактивного сопротивления, дающей кубики числом равных рейтингу для проверки сопротивлениям повреждениям и следующей проверки на сопротивление токсинам. Рассматривайте каждую атаку, которая поражает, как токсин вызывающий Тошноту (см. **Токсины**, стр. 445, ОКП SR5) с ЗУ равным чистым успеха атаки (до броска сопротивления урону).

ВОДНЫЙ УРОН

Водный урон наносится, когда вода подается с достаточным усилием и давлением, чтобы вызвать травму. Урон от воды напрямую не влияет на Счётчик Состояния; вместо этого у него есть шанс сбить персонажей с ног. Базовый урон от воды для целей нокдауна — это Мощь заклинания. Цель делает бросок Ловкости, уменьшая урон от воды на количество успехов. Если оставшийся урон выше физического предела персонажа, урон от воды сбивает цель с ног, как если бы она совершала действие Упасть Ничком. Кроме того, область вокруг цели с радиусом [Мощь / 2] метров является скользкой в течение следующих десяти минут. Любое действие, связанное с передвижением в этой области, включая проверку защиты, получает штраф -2 кубика. Открытые возгорания, в той же области уменьшают ЗУ на мощь заклинания. Кроме того, любая открытая и незащищённая электроника может быть повреждена. Для любого такого устройства сделайте проверку Рейтинга Устройства (3); Провал означает, что вода попала во внутренние части устройства и окирпичила его (см. раздел **Окирпичивание**, стр. 246, ОКП SR5).

РАЗРУШИТЕЛЬ ПРЕГРАД

SHATTERSHIELD
(ПРЯМОЙ, КАСАНИЕ)

Тип: М **Дальность:** К **Урон:** Ф
Длительность: М **Истощение:** М-3

Это вариант заклинания Гибельное Прикосновение (стр. 308, ОКП SR5) созданный для весьма впечатляющего уничтожения мана-барьеров (стр. 345, ОКП SR5). Заклинатель должен коснуться мана-барьера или астральной формы. Барьер сопротивляется заклинанию проверкой Мощи (его рейтинг Структуры) + Контрчародейство (если его кто-то защищает).

РАЗЪЕСТЬ [ОБЪЕКТ]

CORRODE [OBJECT]
(НЕПРЯМОЕ, КАСАНИЕ, СТИХИЙНОЕ)

Тип: Ф **Дальность:** К **Урон:** Ф
Длительность: М **Истощение:** М-5

РАСПЛАВИТЬ [ОБЪЕКТ]

MELT [OBJECT]
(НЕПРЯМОЕ, СТИХИЙНОЕ)

Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ **Урон:** Ф
Длительность: М **Истощение:** М-3

РАСТВОРИТЬ [ОБЪЕКТ]

SLUDGE [OBJECT]
(НЕПРЯМОЕ, ПЛОЩАДНОЕ, СТИХИЙНОЕ)

Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ (П) **Урон:** Ф
Длительность: М **Истощение:** М-1

Эти заклинания выпускают мощный поток разъедающего вещества, наносящего Кислотный урон (стр. 180, ОКП SR5), как заклинание Поток Кислоты/Волна кислоты (стр. 308, ОКП SR5). Природа этих заклинаний влияет только на объекты, для которых они предназначены. Все остальные объекты, и их владелец остаются невредимыми. Разные объекты требуют разных заклинаний, к примеру, Разъесть Стену, Расплавить Электронику, Растворить Броню и так далее.

ТОКСИЧНЫЙ ПОТОК

POLLUTANT STREAM
(НЕПРЯМОЕ, СТИХИЙНОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ **Урон:** Ф
Длительность: М **Истощение:** М-3

ТОКСИЧНАЯ ВОЛНА

POLLUTANT WAVE
(НЕПРЯМОЕ, ПЛОЩАДНОЕ, СТИХИЙНОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ (П) **Урон:** Ф
Длительность: М **Истощение:** М-1

Сопровождающиеся мерзкими зелёными химикатами, сернистым коричневым дымом и многими другим, эти заклинания выпускают на свободу отравляющую природу химии, нанося Токсичный урон цели (смотри врезку **Стихийный урон**, стр. 105). Радиоактивный Токсичный поток влияет только на одну цель. Токсичная волна — площадное заклинание. Эти заклинания могут быть изучены, только магом с санктуарием токсичной традиции.

УНИЧТОЖИТЬ [СВОБОДНЫЙ ДУХ]

DESTROY [FREE SPIRIT]
(ПРЯМОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ **Урон:** Ф
Длительность: М **Истощение:** М-3

Уничтожить [Свободный Дух] – Крайне специфичная вариация заклинания Убить (стр. 103) предназначенная для уничтожения конкретного свободного духа. Для каждого свободного духа создаётся своя версия заклинания которая должна включать в себя формулу этого духа. Это заклинание не влияет на других духов, в том числе других свободных духов. Также формула заклинания считается формулой духа, для других целей.

УНИЧТОЖИТЬ [ТЕХНИКУ]

DESTROY [VEHICLE]
(ПРЯМОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ **Урон:** Ф
Длительность: М **Истощение:** М-3

Хочешь стать королём морей, дорог или небес? Тогда – это то что нужно. Уничтожить [Технику] это вариант заклинания Убийственный Поток, предназначенный для типа транспортного средства (или дрона). Каждый тип транспорта (вроде воздушных судов, водных судов, или наземного транспорта) требует другую версию этого заклинания. Например Уничтожить Воздушное Судно не будет влиять на другую технику.

ДЕТЕКТИРУЮЩИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Заклинатели знают, что пяти чувств иногда бывает слишком мало, да даже шести не хватает в некоторых случаях. Для решения этой проблемы и есть детектирующие заклинания. Пока детектирующее заклинание поддерживается, оно даёт субъекту новое чувство (в дополнение к обычным пяти) или обостряет существующее. Для полных правил Детектирующих заклинаний обратитесь к странице 310, ОКП SR5.

АСТРАЛЬНОЕ СООБЩЕНИЕ

ASTRAL MESSAGE
(ПАССИВНОЕ, НАПРАВЛЕННОЕ)
Тип: М **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-3

Заклинание Астральное сообщение использует принципы астральной проекции и предназначено для отправки короткого устного сообщения (сотня слов или меньше) без создания Часового. Заклинатель должен иметь личный опыт встречи с астральной формой цели, или иметь связующий объект (стр. 325, ОКП SR5). Заклинание будет искать цель, и передаст свою информацию, когда она выйдет в астрал или вызовет часового (стр. 325, ОКП SR5).

Заклинание будет активно только в течение 24 часов, но за каждый успех проверки Чародейства может быть продлено ещё на 24 часа.

АСТРАЛЬНОЕ ЯСНОВИДЕНИЕ

ASTRAL CLAIRVOYANCE
(ПАССИВНОЕ, НАПРАВЛЕННОЕ)
Тип: М **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-3

Заклинание Астральное ясновидение, это изменённое заклинание Ясновидение (стр. 311, ОКП SR5) предназначенное для работы в астрале. Маг может использовать свою способность Чувствования как если бы присутствовал в выбранной точке сенсорного диапазона заклинания Астрально. Эта точка может быть перемещена в любую другую точку в пределах сенсорного диапазона. При использовании этого заклинания, на нормальные чувства мага накладывается информация, полученная от этого заклинания, из-за чего блокируются его обычные физические чувства. Маги не могут использовать это заклинание, чтобы увидеть цель для другого заклинания.

ДИАГНОСТИКА

DIAGNOSE
(ПАССИВНОЕ, НАПРАВЛЕННОЕ)
Тип: М **Дальность:** К
Длительность: М **Истощение:** М-3

Диагностика предоставляет магу информацию об общем состоянии здоровья цели и любых болезнях, травмах или других обычных медицинских проблемах, которые могут возникнуть у цели. Чистые успехи определяют подробный уровень предоставляемой информации, как указано в таблице «Результат детектирующего заклинания » (стр. 310, ОКП SR5). Это заклинание предоставляет больше деталей, чем Чувствование при сопоставимых уровнях успеха. Заклинатель должен коснуться предмета, чтобы использовать заклинание.

ЗАИМСТВОВАТЬ ЧУВСТВА

BORROW SENSE
(ПАССИВНОЕ, НАПРАВЛЕННОЕ)
Тип: М **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-3

ЖИВОТНЫЕ ЧУВСТВА

ANIMAL SENSE
(ПАССИВНОЕ, НАПРАВЛЕННОЕ)
Тип: М **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-3

ГЛАЗА СТАИ

EYES OF THE PACK
(ПАССИВНОЕ, НАПРАВЛЕННОЕ)
Тип: М **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-3

Эта коллекция заклинаний позволяет магу использовать чувства своей цели.

Заимствовать Чувства позволяет использовать одно чувство выбранной цели, в пределах действия заклинания. Если цель проваливает сопротивление заклинанию, то маг воспринимает его чувство, как своё собственное. Любые проверки Проницательности, совершаемые заклинателем, используют в качестве предела чистые успехи проверки Чародейства. Обратите внимание, что всё, что воспринимает цель, не совершает проверку сопротивления заклинаниям. Маг должен касаться цели, во время использования заклинания. Цель Заимствования Чувств контролирует себя и свои желания, заклинание не позволяет ею управлять. Чародей не может общаться с целью, или каким образом направлять её, а так же использовать свои чувства (например, астральное зрение) через цель заклинания, а также нацеливать другие заклинание через чужие чувства. Пока это заклинание поддерживается, его владелец может переключаться между чувствами (например, со зрения на слух) Простым действием. Чувства, которых обычно нет у заклинателя, также можно заимствовать, (например, сонар у летучей мыши) Обратите внимание, что астральное зрение, это отдельное чувство и маг может использовать либо зрение, либо астральное зрение (если оно есть у цели заклинания).

Животные Чувства — это ограниченная версия заклинания Заимствовать Чувства, и может быть использовано только на неразумном и не-пробуждённом животном.

Глаза Стаи — это вариант заклинания Заимствовать чувства, который работает только на добровольные цели, и позволяет заимствовать только зрение. Переключение с одного члена «стаи» на другого требует Простого действия.

КАТАЛОГ

CATALOG
(АКТИВНОЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: М **Дальность:** К (П)
Длительность: П **Истощение:** М-3

Используя Каталог, заклинатель мистическим образом получает возможность составить исчерпывающий подробный список всех неживых предметов в области заклинания. Он может написать или продиктовать список всех предметов в радиусе действия заклинания, если заклинатель преодолевает порог сопротивления предмета (стр. 323, ОКП SR5). Чистые успехи, полученные при использовании заклинаний, указывают на уровень детализации и описания, представленные в списке.

Предметы в области, которые не вышло бы распознать бы визуально, указаны как «неизвестные». Заклинатель должен коснуться области, на которую нацелено заклинание.

МАНА-ОКНО

MANA WINDOW
(АКТИВНОЕ, НАПРАВЛЕННОЕ)
Тип: М **Дальность:** К
Длительность: М **Истощение:** М-3

АСТРАЛЬНОЕ ОКНО

ASTRAL WINDOW
(АКТИВНОЕ, НАПРАВЛЕННОЕ)
Тип: М **Дальность:** К
Длительность: М **Истощение:** М-3

Эти заклинания — продвинутые версии заклинаний Ясновидение (стр. 311, ОКП SR5) и Астральное ясновидение (стр. XXX), и позволяют магу предоставить цели способность видеть или чувствовать сквозь мана-барьеры (обычно блокирующие Ясновидение и непрозрачные на астральном плане). Если барьер не смог сопротивляться заклинанию, субъект может видеть сквозь барьер, будто физически или астрально присутствует в сенсорной области заклинания. Маги не могут использовать заклинания на цели, которые они видят с помощью этого заклинания. Применение этих заклинаний, не предупреждает создателя барьера.

Мана-Окно, обходит мана-барьеры на физическом плане, как заклинание Ясновидение. Астральное Окно обходит астральные барьеры, как заклинание Астральное

ясновидение. Заклинатель должен прикоснуться к цели, чтобы использовать заклинание и должен быть астрально активен для использования заклинания Астральное Окно.

МЕНТАЛЬНАЯ СЕТЬ

MINDNET
(АКТИВНОЕ, ПСИХИЧЕСКОЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: М **Дальность:** К (А)
Длительность: П **Истощение:** М

РАСШИРЕННАЯ МЕНТАЛЬНАЯ СЕТЬ

MINDNET EXTENDED
(АКТИВНОЕ, ПСИХИЧЕСКОЕ, РАСШИРЕННАЯ ПЛОЩАДЬ)
Тип: М **Дальность:** К (А)
Длительность: П **Истощение:** М+1

Ментальная сеть это вариант заклинания Ментальная связь (стр. 312, ОКП SR5) предназначенный для телепатического общения между группой добровольных субъектов. Каждый в группе может свободно говорить, обмениваться изображениями и эмоциями, пока они находятся в пределах досягаемости от цели заклинания (человек, которого коснулись, когда заклинание читается). Количество людей, участвующих в группе (исключая цель), служит порогом для проверки Чародейства. После того, как любой из участников покинул диапазон действия заклинания, он должен быть вновь зачарован, чтобы снова воспользоваться преимуществами Ментальной Сети, хотя другие участники могут продолжать пользоваться преимуществами заклинания, пока они остаются в радиусе действия и заклинание поддерживается.

Ментальная сеть — площадное заклинание, в то время как Расширенная Ментальная сеть — заклинание расширенной площади.

НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ

NIGHT VISION
(ПАССИВНОЕ, НАПРАВЛЕННОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-3

Заклинание Ночное зрение даёт добровольному субъекту сумеречное зрение, подобное тому, что даёт улучшение айвэра (стр. 499, ОКП SR5).

ОБНАРУЖИТЬ АСТРАЛЬНУЮ ПОДПИСЬ ДРАКОНА

DRAGON ASTRAL SIGNATURE
(АКТИВНОЕ, ПСИХИЧЕСКОЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: М **Дальность:** ЛПВ (П)
Длительность: П **Истощение:** М+5

Ходят слухи, что это заклинание было создано в Сейдер-Крупп Прайм, при контроле охотников на драконов в Европе и Азии, а затем отправлено в тени, чтобы проверить, как драконы отреагируют на эту новую угрозу. Маг получает возможность проверить астральное пространство вокруг себя, на наличие дракона или следов магии дракона (если аура дракона ещё не исчезла из астрала).

ПЕРЕВОДЧИК

TRANSLATE
(АКТИВНОЕ, ПСИХИЧЕСКОЕ, НАПРАВЛЕННОЕ)
Тип: М **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-4

Переводчик создает слабую телепатическую связь между целью заклинания и целью в пределах досягаемости (выбирается при сотворении заклинания). Это позволяет понимать речь друг друга так, как если бы разговор шел на родных языках. Заклинание переводит общее намерение, а не точное выражение. Заклинание полезно для обыденных разговоров, но не для дипломатии, где требуется умение квалифицированного переводчика. Это заклинание часто используется для международных корпоративных и правительственных переговоров. Переводчик может использоваться для общения с любыми разумными видами, которые используют язык (например, сасквоч или мерроу), но не могут использоваться для общения с неразумными животными. Успехи проверки Чародейства определяют качество перевода. Заклинатель должен прикоснуться к цели, чтобы использовать заклинание.

РАСПОЗНАНИЕ МЫСЛИ

THOUGHT RECOGNITION
(АКТИВНОЕ, ПСИХИЧЕСКОЕ, НАПРАВЛЕННОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М

ПЛОЩАДНОЕ РАСПОЗНАНИЕ МЫСЛИ

AREA THOUGHT RECOGNITION
(АКТИВНОЕ, ПСИХИЧЕСКОЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ (П)
Длительность: П **Истощение:** М

Эти заклинания являются менее навязчивой формой Ментального Зонда (стр. 313, ОКП SR5). Заклинание даёт возможность сканировать поверхностные мысли цели на предмет конкретного слова, фразы, звука или изображения, выбранного при произнесении заклинания. Это заклинание не изучает все мысли цели для получения информации; оно просто проверяет, думает ли цель о конкретном человеке, месте, событии или предмете. Следователи используют это заклинание, чтобы определить, знает ли цель что-либо (например, об орудии убийства) причастное к преступлению. Шпионы используют это заклинание, чтобы определить, ищут ли их и есть ли за ними хвост.

Распознание Мысли используется для одной кон-

кретной цели, в то время как Площадное Распознание Мысли сканирует мысли всех в площади действия.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ [ЧУВСТВО]

[SENSE] CRYPTESTHESIA
(ПАССИВНОЕ, НАПРАВЛЕННОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-3

Сверхъестественное [Чувство] является продвинутой формой Ясновидения (стр. 311, ОКП SR5) и Яснослышания (стр. 311, ОКП SR5). Каждое вариант заклинания позволяет субъекту использовать различное чувство, такое как сумеречное зрение, термографическое зрение или способность воспринимать ультразвук в выбранной точке в пределах диапазона заклинания. Эти чувства подражают эффектам кибернетического улучшения хэд-вэра (стр. 498, ОКП SR5). Субъект не должен обладать чувством, чтобы использовать его, пока заклинание поддерживается. Однако каждое чувство требует отдельного заклинания (например, Сверхъестественный сонар или Сверхъестественное термографическое зрение).

Маги не могут использовать это заклинание, чтобы увидеть цель для другого заклинания. Заклинатель должен прикоснуться к цели, чтобы использовать заклинание.

СОКОЛИНЫЙ ГЛАЗ

HAWKEYE
(ПАССИВНОЕ, НАПРАВЛЕННОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-1

Соколиный глаз улучшает остроту зрения добровольной цели. Каждый полученный заклинателем успех предоставляет +1 дополнительный кубик к проверкам визуальной Проницательности. Этот эффект кумулятивен с другими средствами восприятия, имплантами и способностями (улучшение зрения, силы адепта и т. Д.). Заклинатель должен прикоснуться к цели, чтобы использовать заклинание.

УЛУЧШИТЬ ПРИЦЕЛИВАНИЕ

ENHANCE AIM
(ПАССИВНОЕ, НАПРАВЛЕННОЕ)
Тип: М **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-1

Улучшить прицеливание магическим образом улучшает способность добровольной цели к стрельбе уменьшая модификатор дальности (как если бы атакующий использовал усилитель зрения (стр. 188, ОКП SR5). Каждый успех, полученный заклинателем, увеличивает эффективную дистанцию для стрелка с целью расчета модификаторов дальности на 10 метров. В отличие от увеличения изображения, цель не нуждается в действии «Прицелиться», чтобы зафиксировать цель, поскольку заклинание делает это автоматически. Эффект Улучшить Прицеливание кумулятивный с другими нацеливающими устройствами, -вэром и способностями (лазерные прицелы, смартганы, сила адепта и т. д.). Заклинатель должен прикоснуться к цели, чтобы использовать заклинание.

ЧУВСТВО ПРОСТРАНСТВА

SPATIAL SENSE
(ПАССИВНОЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** К(П)
Длительность: П **Истощение:** М-3

РАСШИРЕННОЕ ЧУВСТВО ПРОСТРАНСТВА

SPATIAL SENSE, EXTENDED
(ПАССИВНОЕ, РАСШИРЕННАЯ ПЛОЩАДЬ)
Тип: Ф **Дальность:** К(П)
Длительность: П **Истощение:** М-1

Чувство пространства даёт субъекту понимание и знание его физического окружения в пределах диапазона заклинания с точки зрения ландшафта, географии и архитектуры. Знание длится до тех пор, пока заклинание поддерживается и не сохраняется, когда заклинание заканчивается (хотя субъект может составить карту или отдать указания до окончания заклинания).

Чистые успехи определяют уровень детализации предоставляемой информации, как указано в таблице «Результат детектирующего заклинания » (стр. 310, ОКП SR5), начиная от общего представления о том, что где находится и грубой карты местности, до знания о каждом входе и выходе и насколько они удобны и безопасны. Заклинание действует во всех направлениях (трехмерное) и может раскрыть скрытые элементы компоновки, такие как вентиляционные шахты, секретные комнаты и канализационные туннели. Он не обнаружит функции безопасности или живых существ. Области, защищенные мана-барьером, воспринимаются как «белые пятна» на карте.

ЗАКЛИНАНИЯ ЗДОРОВЬЯ

Заклинания здоровья позволяют магу через возложение рук исцелять физические травмы, лечить болезни (или вызывать их симптомы), обезвреживать яды или наркотики (или подражать их эффектам) и изменять атрибуты. *Все заклинания Здоровья требуют, чтобы чародей коснулся цели.* Никакие заклинания, известные в настоящее время, не могут стереть вылечить оглушающий урон или болезни психики. Заклинатель должен прикоснуться к цели, чтобы использовать заклинание здоровья.

Полные правила можно найти на странице 313, ОКП SR5.

АМБИДЕКСТРИЯ

AMBIDEXTERITY
(СУЩНОСТЬ)
Тип: Ф **Дальность:** К
Длительность: М **Истощение:** М-3

Амбидекстрия позволяет магу временно предоставлять качество Амбидекстр (стр. 76, ОКП SR5) добровольному субъекту. Эффект длится один ход за каждый успех проверки Чародейства. Заклинатель должен коснуться цели, чтобы использовать заклинание.

БОДРОСТЬ

CRANK
(СУЩНОСТЬ)
Тип: Ф **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-3

Бодрость облегчает физическую потребность добровольного субъекта во сне. Каждый успех на проверке чародейства, приблизительно соответствует одному часу сна в целях сопротивления усталости (стр. 182, ОКП SR5). Популярный среди студентов-магов, Бодрость имеет существенный недостаток. По усмотрению мастера игры персонаж, который злоупотребляет Бодростью, чтобы избежать реального сна в течение длительных периодов времени, может оказаться зависимым от лишения сна с магической помощью (стр. 182, ОКП SR5).

ЗАМЕДЛИТЬ РЕФЛЕКСЫ

DECREASE REFLEXES
(СУЩНОСТЬ)
Тип: Ф **Дальность:** К
Длительность: С **Истощение:** М-2

Замедлить рефлексы позволяет заклинателю уменьшить Инициативу цели. Цель противостоит проверкой Реакции + Контрчародейство. Мощь заклинания должна равняться или превышать Реакцию цели. Каждый чистый успех проверки Чародейства уменьшает Значение Инициативы цели на 1.

КАТАЛИЗАТОР

ENABLER
(ОТРИЦАТЕЛЬНОЕ)
Тип: М **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-3

Катализатор — противоположность заклинанию Антидот (стр. 313, ОКП SR5). Это заклинание увеличивает восприимчивость цели к наркотикам или токсинам. Естественно, Катализатор популярен среди магов-бандитов, чтобы помочь себе и знакомым торчкам словить кайф или усилить себя. Цель заклинания противостоит встречной проверкой Тела + Контрчародейство. Каждое чистый успех уменьшает кубики цели на 1 для проверки сопротивления токсинам. Катализатор должен поддерживаться до тех пор, пока не активируется эффект Токсина, иначе он не влияет на проверку сопротивления.

ПРИНУДИТЕЛЬНАЯ ОБОРОНА

FORCED DEFENSE
(СУЩНОСТЬ)
Тип: М **Дальность:** К
Длительность: М **Истощение:** М-1

Опытные бегущие умеют контролировать свои инстинкты, и готовы идти на продуманный риск ради достижения цели. Принудительная оборона, пробуждает основные инстинкты ради выживания. Маг должен выполнить встречную проверку с целью заклинания. Магия + Чародейство против Тела (+Контрчародейство)

Цель этого заклинания вынуждена прервать свое текущее действие, чтобы перейти к Плотной Обороне (стр. 177, ОКП SR5). Количество успехов, полученных магом, определяет количество боевых ходов, в которых цель вынуждена использовать Плотную Оборону. Это заклинание не заставляет цель оставаться в области или в бою. Для получения дополнительной информации об активной защите обратитесь к странице 203 ОКП SR5.

ПРОСНИСЬ

AWAKEN
(СУЩНОСТЬ)
Тип: М **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-3

Заклинание Проснись, позволяет магу немедленно вытащить цель из бессознательного состояния и мгновенно привести её в боевую готовность, временно смягчив эффекты Оглушения, в том числе модификаторы за урон. Это заклинание работает на цели, которые находится без сознания из-за внешней причины, такой как травма, лекарство или химическое вещество.

Заклинатель должен достичь порога, равного модификаторам оглушения (или 1 для целей, которые просто спят), которые испытывает субъект в настоящее время. Субъект остается в сознании пока заклинание поддерживается. В конце этого периода персонаж возвращается в бессознательное состояние. После этого субъект должен выдержать весь урон от оглушения (включая любой новый урон от оглушения, накопленный во время бодрствования) в два раза дольше обычной продолжительности. Этот эффект длится до полного исцеления Оглушающего урона. К сожалению, маг не может наложить это заклинание на себя.

СМЯГЧИТЬ АЛЛЕРГИЮ

ALLEVIATE [ALLERGY]
(СУЩНОСТЬ)
Тип: М **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-6

Смягчить аллергию временно блокирует или уменьшает влияние аллергии на тело и разум цели (стр. 77, ОКП SR5). Каждый чистый успех снижает уровень аллергии на один (например, от Умеренной до Слабой). Это заклинание не устраняет аллергию, а только смягчает её последствия и действует только на одну аллергию за раз. Аллергия возвращается в полную силу, как только поддержание заклинания прекращается.

СМЯГЧИТЬ ЗАВИСИМОСТЬ

ALLEVIATE ADDICTION
(СУЩНОСТЬ)
Тип: М **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-6

Заклинание Смягчить Зависимость временно уменьшает влияние зависимости на тело и разум субъекта (стр. 77, ОКП SR5). Каждый чистый успех, снижает уровень зависимости на один (например, от Серьезной до Умеренной). Это заклинание не убирает зависимость; оно только смягчает эффекты, и воздействует на эффект одной зависимости за один раз. Эффект действует только на время поддержания заклинания, а затем зависимость возвращается в полную силу. Обратите внимание, что это заклинание не работает против зависимости от фоков (стр. 349, ОКП SR5).

СЫТОСТЬ

FAST
(СУЩНОСТЬ)
Тип: М **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-3

Сытость дает добровольному субъекту способность не чувствовать голод или жажду пока заклинание поддерживается. Каждый успех в проверке чародейства, позволяет цели игнорировать симптомы пропущенного приема пищи. Сытость не убирает биологическую потребность в еде или воде. Как только поддержание заклинания заканчивается, субъект немедленно страдает от любых последствий обезвоживания или голодания. Иногда богачи используют это заклинание как безболезненное «диетическое заклинание». Последствия отказа от еды и питья немедленно возвращаются после окончания действия заклинания.

Субъекты, находящиеся под воздействием этого заклинания в течение более семидесяти двух часов, рискуют получить постоянный урон. Мастер игры должен нанести урон от усталости и выдать эффект дезориентации (стр. 445, ОКП SR5) если Сытость используют чрезмерно долго и часто.

УВЕЛИЧЕНИЕ ВРОЖДЁННОГО ПРЕДЕЛА

INCREASE INHERENT LIMITS
(СУЩНОСТЬ)
Тип: М **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-1

УМЕНЬШЕНИЕ ВРОЖДЁННОГО ПРЕДЕЛА

DECREASE INHERENT LIMITS
(ОТРИЦАТЕЛЬНОЕ)
Тип: М **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-1

У каждого персонажа есть три предела (Физический, Ментальный и Социальный), которые определяют, какое количество успехов из проверки персонаж может использовать для определения результата (стр. 48, ОКП SR5). Этот набор заклинаний позволяет магу помочь субъекту преодолеть эти ограничения на время поддержания заклинания.

Заклинатель должен прикоснуться к цели, чтобы использовать заклинание, а затем выбрать предел для этого заклинания. Только один предел может быть изменен заклинанием. Результат нового заклинания заменит предыдущий результат. Каждый достигнутый чистый успех изменяет выбранный предел цели на 1 до минимума в 1. Увеличение врождённого предела — увеличивает выбранный предел цели, тогда как Уменьшение врождённого предела — уменьшает выбранный предел цели.

ЗАКЛИНАНИЯ ИЛЛЮЗИИ

Тонкое искусство заклинаний иллюзии позволяет обманывать, дезориентировать и сбивать с толку чувства. Полные правила для этих можно найти на странице 315, ОКП SR5.

ВОНЬ

STINK
(РЕАЛИСТИЧНОЕ, ОДНОЧУВСТВЕННОЕ)
Тип: М **Дальность:** ЛПВ
Длительность: П **Истощение:** М-3

ЗЛОВОНИЕ

STENCH
(РЕАЛИСТИЧНОЕ, ОДНОЧУВСТВЕННОЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М-1

Эти заклинания позволяют отвлекать врагов, создавая иллюзию отвратительного зловония. Каждый чистый успех полученный заклинателем на проверке Чародейства, даёт штраф -1 ко всем проверкам цели из-за тошноты. По усмотрению мастера игры персонаж, у которого штраф выше Силы Воли, полностью выведен из строя и страдает от рвоты. К счастью, сам заклинатель невосприимчив к эффектам своего заклинания.

Вонь влияет на одну цель, Зловоние — на область.

ГОРЯЧАЯ КАРТОШКА

HOT POTATO
(РЕАЛИСТИЧНОЕ, ОДНОЧУВСТВЕННОЕ)
Тип: М **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М-3

Горячая картошка — это заклинание с площадным эффектом, которое позволяет заклинателю создать иллюзию, что весь металл в пределах площади действия заклинания чрезвычайно горячий на ощупь. Персонажи, которые не могут сопротивляться, чувствуют, что любой металл, с которым они контактируют (оружие, броня, -вэр, пирсинг и т. д.), обжигает их. Если персонаж не

разрывает контакт с металлом (или не выходит из зоны действия заклинания), то он страдают от штрафа -1 на наборы кубиков всех проверок, за каждый чистый успех, полученный заклинателем, из-за обжигающей боли. Как только они теряют контакт с любым металлом, штраф заканчивается. Недостатком этого заклинания является то, что заклинатель не может ограничивать или контролировать тех, на кого нацелено это заклинание, так что оно воздействует как на врагов, так и на союзников.

ЗВУКОВОЙ БАРЬЕР

SOUND BARRIER
(РЕАЛИСТИЧНОЕ, ОДНОЧУВСТВЕННОЕ, ПЛОЩАДНОЕ)

Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М-3

Звуковой барьер — это вариант заклинания Безмолвие (стр. 317, ОКП SR5), позволяющий заклинателю создавать периметр Безмолвия вокруг площади заклинания (вместо создания площадного Безмолвия). Те, кто находится внутри Звукового барьера, не могут слышать внешние шумы, но могут слышать звуки в пределах Звукового барьера и наоборот. Затрагиваются только звуки, пересекающие границу, таким же образом, что и при использовании заклинания Безмолвие. Звуковой барьер также влияет на технологические устройства, инфразвук и ультразвук.

ИЗМЕНЕНИЕ ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСИ ТЕХНИКИ

SWITCH VEHICLE SIGNATURE
(РЕАЛИСТИЧНОЕ, МУЛЬТИЧУВСТВЕННОЕ)

Тип: Ф **Дальность:** К
Длительность: Специальная **Истощение:** М+1

Изменение электронной подписи техники — это вариант заклинания Физическая Маска (стр. 317, ОКП SR5), предназначенный для изменения электронной подписи, уникальной для транспортного средства (или дрона), на другое транспортное средство примерно того же размера в течение ограниченного времени. Электронные датчики (например, датчики других транспортных средств или дронов) будут считывать подпись транспортного средства как у транспорта, что послужил целью заклинания. Это заклинание не дает дополнительных кодов безопасности, которые могут понадобиться параноидальным системам охраны для предоставления доступа к защищенным зонам, но оно поможет автомобилю пробраться через случайный мониторинг безопасности. Этот обман эффективен только до тех пор, пока цели заклинания находятся в пяти километрах друг от друга. Как только диапазон превышен, электронные подписи транспортных средств возвращаются к нормальному состоянию. Это внезапное переключение вызовет предупреждение большинства систем безопасности, которые ищут неисправности. В случае уничтожения одного из транспортных средств, эффекты этого заклинания автоматически отменяются.

Продолжительность заклинания составляет десять

минут плюс дополнительные десять минут за каждый чистый успех, полученный заклинателем.

КАМУФЛЯЖ

CAMOUFLAGE CHECK
(РЕАЛИСТИЧНОЕ, ОДНОЧУВСТВЕННОЕ)
Тип: М **Дальность:** ЛПВ
Длительность: П **Истощение:** М-2

ФИЗИЧЕСКИЙ КАМУФЛЯЖ

PHYSICAL CAMOUFLAGE
(РЕАЛИСТИЧНОЕ, ОДНОЧУВСТВЕННОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ
Длительность: П **Истощение:** М

Этот набор заклинаний даёт камуфляж, соответствующий окружению, а за каждый успех дает +1 к встречной проверке при попытке физического обнаружения замаскированной цели.

Камуфляж влияет на сознание наблюдателей, в то время как Физический Камуфляж действует и на технологические устройства.

ЛИШЕНИЕ [ЧУВСТВА]

[SENSE] REMOVAL
(РЕАЛИСТИЧНОЕ, ОДНОЧУВСТВЕННОЕ)
Тип: М **Дальность:** ЛПВ
Длительность: П **Истощение:** М-3

МАССОВОЕ ЛИШЕНИЕ [ЧУВСТВА]

MASS [SENSE] REMOVAL
(РЕАЛИСТИЧНОЕ, ОДНОЧУВСТВЕННОЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: М **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М-1

Этот набор заклинаний позволяет заклинателю мистическим образом лишить цель определенного чувства (зрения, слуха, осязания и т.д.). Каждое чувство требует отдельного заклинания. Цель страдают от штрафа -1 на наборы кубиков проверки Проницательности, за каждый чистый успех, полученный заклинателем. Импланты и другие технологические датчики, которые используют это чувство, также подвержены влиянию. Недостаток этого заклинания заключается в том, что заклинатель не может ограничивать или контролировать тех, на кого нацелено это заклинание — оно влияет как на врагов, так и на союзников.

Лишение [Чувства] воздействует на одну цель, в то время как Массовое лишение [Чувства] является площадным заклинанием.

МАСКА ДЛЯ ТЕХНИКИ

VEHICLE MASK
(РЕАЛИСТИЧНОЕ, МУЛЬТИЧУВСТВЕННОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-3

Маска для техники — это вариант Физической Маски (стр. 317, ОКП SR5), предназначенный для маскировки идентификаторов транспортных средств и дронов. Прикоснувшись к целевому транспортному средству, заклинатель создаёт иллюзию, маскирующую его, чтобы казаться совершенно другим транспортным средством примерно того же размера. В дополнение к визуальной составляющей, это заклинание влияет на звук, запах и другие характеристики автомобиля. Маска для техники также может изменить электронную подпись техники (стр. 196, ОКП SR5); каждый полученный заклинателем чистый успех может быть использован для повышения или понижения модификатора подписи на 1. Чтобы поддерживать это заклинание, чародей должен касаться транспортного средства.

ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЕ

FOREBODING
(РЕАЛИСТИЧНОЕ, МУЛЬТИЧУВСТВЕННОЕ)
Тип: М **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М-3

Предзнаменование — это площадное заклинание, которое мистическим образом передает чувство неизбежной опасности, страха и нервозности любому живому существу, которое входит в его радиус действия. Жертвы заклинания предчувствуют что-то плохое, нервничают и волнуются. Те из них, что не могут противостоять заклинанию, получают штраф -1 на наборы кубиков всех проверок, за каждый чистый успех, полученный заклинателем. Это отображает их страх и нервозность, пока они остаются в зоне действия заклинания. По усмотрению мастера игры персонаж, у которого штраф к набору кубиков выше, чем его Сила Воли, могут быть вынуждены покинуть площадь действия заклинания, или они могут свернуться калачиком. Недостатком этого заклинания является то, что заклинатель не может ограничивать или контролировать тех, на кого нацелено это заклинание, и оно действует как на врагов, так и на союзников.

ПУСТЫШКА

DECOY
(РЕАЛИСТИЧНОЕ, МУЛЬТИЧУВСТВЕННОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ
Длительность: П **Истощение:** М-3

ОТРАЖАТЕЛЬ

CHAFF
(РЕАЛИСТИЧНОЕ, МУЛЬТИЧУВСТВЕННОЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: М **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М-1

Пустышка — это вариант заклинания Хаос (стр. 316, ОКП SR5) влияющий на сенсоры. Датчики буквально бомбардируются дополнительным шумом, что сбивает с толку программное обеспечение. За каждый успех свыше порога сопротивления объекта, рейтинг датчика снижается на 1. Пустышка действует на одну цель, Отражатель — площадное заклинание.

РАЗДВОЕНИЕ ОБРАЗА

DOUBLE IMAGE
(РЕАЛИСТИЧНОЕ, МУЛЬТИЧУВСТВЕННОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-1

Это заклинание позволяет создать иллюзорного двойника субъекта, который будет являться его полной копией и имитировать все его действия. Субъект будет иметь ограниченный контроль над двойником, и может контролировать его движение (чтобы двойник не проходил сквозь стены и столы), хотя в тесных помещениях это может быть затруднительно. Создание двойника это Простое действие. Для активации заклинания чародею нужно коснуться предмета, образ существует до тех пор, пока заклинание поддерживается. Чародей может создать только одну копию, одного человека, хотя и может использовать заклинание несколько раз, чтобы создать двойников разных людей.

Цели, которые не смогли сопротивляться заклинанию, не могут отличить оригинал от двойника, так как иллюзия звучит, пахнет и действует как оригинал. Двойник нематериален; пули и атаки ближнего боя проходят сквозь него. Он не может ни атаковать, ни произносить заклинания. Раздвоение влияет как на физических существ, так и на технологические сенсоры.

СНОВИДЕНИЕ

DREAM
(РЕАЛИСТИЧНОЕ, МУЛЬТИЧУВСТВЕННОЕ)
Тип: М **Дальность:** ЛПВ
Длительность: П **Истощение:** М-3

Сновидение позволяет чародею создать сон (включая визуальные эффекты, звуки, эмоции и и т. д.) и передать её спящей цели. Искусственные сны не могут причинить реальный вред цели. Однако, если заклинатель хитёр, искусственные сны могут успокоить или напугать цель, а также повлиять на его действия в реальном мире.

Чистые успехи мага определяют яркость и сложность структуры сна. Цели, страдающие от наведённых кошмаров (требуется как минимум 5 чистых успехов), не восстанавливают урон от оглушения, пока заклинание действует. Цель будет хорошо помнить сон, когда проснется, но не обязательно будет знать, что сон был магически изменен. Заклинание «Сновидение» часто применяется с использованием ритуального чародейства (стр. 322, ОКП SR5) в качестве средства отправки предупреждений, угроз или чтобы мучить врага. Оно также используется в современном психологическом и терапевтическом консультировании с участием направленных сновидений

ЭЙФОРИЯ

EUPHORIA
(РЕАЛИСТИЧНОЕ, ОДНОЧУВСТВЕННОЕ)
Тип: М **Дальность:** ЛПВ
Длительность: П **Истощение:** М-3

ОПИУМНЫЙ ПРИТОН

OPIUM DEN
(РЕАЛИСТИЧНОЕ, ОДНОЧУВСТВЕННОЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: М **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М-1

Эти заклинания предоставляют магу необычные и нелетальные возможности отвлекать своих врагов, заставляя их получать неописуемой удовольствие. Эйфория буквально окутывает мишень удовольствием сравнимым с употребление эмпатогенных наркотиков или хорошим сексом. Многие маги используют это заклинание в личной жизни, доводя согласную цель до удивительного экстаза. Однако во многих юрисдикциях сотрудниками правоохранительных органов использование этого заклинания без предварительного согласия, считается преступлением. Заклинатели, известные чрезмерным использованием этих заклинаний, могут получить сомнительную репутацию.

За каждый чистый успех, полученный заклинателем, цель получает штраф -1 на наборы кубиков всех проверок, поскольку она отвлекается на ощущения. По усмотрению мастера игры персонаж, у которого штраф к набору кубиков выше, чем его Сила Воли, полностью выведен из строя. Эйфория влияет на одну цель; Опиумный притон воздействует на область.

МАНИПУЛИРУЮЩИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Многие заклинатели мечтают создать новый мир, более подходящий под их нужды и Манипулирующие заклинания помогают в этом. Манипулирующие заклинания включают контроль за трансформациями материи и энергии согласно желаниям заклинателя. Полные правила по использованию манипулирующих заклинаний, можно найти на странице 318, ОКП SR5.

БАРЬЕР ОТ ДУХОВ

SPIRIT BARRIER
(ОКРУЖАЮЩЕЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М-1

ДУХОБОЙКА

SPIRIT ZAPPER
(ОКРУЖАЮЩЕЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М+1

Эти модифицированные версии заклинания «Мана Барьер» (стр. 320, ОКП SR5), предназначены для работы против духов и их сил. При использовании на физическом плане Духобойка препятствует материализовавшимся духам. Они не влияет на заклинания, фоки или недуховных двойственных существ и иные астральные формы.

БЛОКИРОВКА

LOCK
(ФИЗИЧЕСКОЕ)

Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ
Длительность: П **Истощение:** М-1

Блокировка позволяет заклинателю телекинетическим способом удерживать дверь (или люк, ворота и.т.д) с Силой, равной Мощи. Заклинатель должен успешно пройти встречную проверку сопротивляемости объекта (стр. 323, ОКП SR5), чтобы использовать Блокировку. Чтобы открыть дверь, требуется Встречная проверка Силы против Мощи заклинания.

ВЫНУЖДЕННАЯ ИСКРЕННОСТЬ

COMPEL TRUTH
(МЕНТАЛЬНОЕ)

Тип: М **Дальность:** ЛПВ
Длительность: Специальное **Истощение:** М-1

Это заклинание заставляет цель говорить только правду, точнее то, что она сама считает правдой. Цель может сказать что-то, что считает правдой, даже если это не так. Цель может решить не говорить или скрывать информацию, но не может напрямую лгать. Некоторые юрисдикции (например, СКАШ) считают использование этого заклинания правоохранительными органами нарушением прав подозреваемого. Другие, как известно, использовали это заклинание (среди прочих), чтобы добраться до истины в судебных делах. Заклинание длится [успехи проверки Чародейства] минут.

ЖУКОБОЙКА

BUG ZAPPER
(ОКРУЖАЮЩЕЕ, ПЛОЩАДНОЕ)

Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М+1

Жукобойка – модифицированная версия заклинания Мана-Барьер (стр. 320, ОКП SR5), предназначенная для борьбы с духами-жуками и их силами. После падения Чикаго это заклинание стало популярным, поскольку «жучиная угроза» приобретает всё большее значение. При использовании на физическом плане Жукобойка препятствует материализации духов, создавая основанный на мане объект, который убивает любых духов-жуков, которые соприкасаются с ним. Барьер наносит физический урон, равный его Мощи. В остальных случаях Жукобойка функционирует так же, как Мана-Барьер. Обратите внимание, что это заклинание не наносит урон никаким другим типам духов или астральных форм.

ЗАМЕДЛЕНИЕ ТРАНСПОРТА

SLOW VEHICLE
(ФИЗИЧЕСКОЕ)

Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М+1

Замедление транспорта — опасное заклинание, используемое магами как последнее средство, когда враг уходит, а остановить иначе его невозможно. Если заклинатель успешно пройдёт встречную проверку сопротивляемости объекта (стр. 323, ОКП SR5), он сможет физически поглощать избыточную кинетическую энергию, вызывая снижение скорости. Это приводит к значительному дополнительному истощению, но за каждый чистый успех маг может уменьшить атрибут скорости цели на единицу. Это заклинание может быть весьма эффективным для замедления во время погони. Если водитель незнаком с эффектами этого заклинания, мастер игры может потребовать действие Совершить трюк, чтобы транспортное средство осталось устойчивым (стр. 217, ОКП SR5).

ЗАЩИТА МАШИНЫ

PROTECT VEHICLE
(ФИЗИЧЕСКОЕ)

Тип: Ф **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-1

Хитрый волшебник знает, как защитить свой транспорт от заклинателей. Защита машины накладывает защитный барьер на целевую машину. Заклинатель должен успешно пройти встречную проверку сопротивляемости объекта (стр. 323, ОКП SR5), чтобы создать мистическую связь между собой и транспортным средством. Каждый чистый успех, полученный заклинателем, даёт успех сопротивляемости объекта. Кроме того, в течение действия заклинания заклинатель может делиться защитой от заклинания с транспортным средством и его обитателями.

ИМПУЛЬС

PULSE
(ОКРУЖАЮЩЕЕ, ПЛОЩАДНОЕ)

Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М+3

Импульс создаёт короткий шторм электромагнитной энергии, исходящий от заклинателя, и разрушающий электрические системы. Это заклинание стирает стандартные RFID-метки и может повлиять на другие неоптические и не защищённые электронные схемы в радиусе действия заклинания. Большинство современной электроники работает на оптической основе, но они все еще имеют некоторые электронные компоненты, которые это заклинание может повлиять. Оно также может повлиять на некоторые устаревшие устройства и системы питания. Заклинание влияет на все такие устройства в пределах дальности заклинания, независимо от того, кому они принадлежат.

Заклинатель должен успешно пройти встречную проверку сопротивляемости объекта (стр. 323, ОКП SR5), чтобы воздействовать на него Импульсом. Уязвимые системы могут пострадать от потери данных, перебоев в питании или полностью сгореть на усмотрение мастера игры. Количество чистых успехов полученных заклинателем, определяет уровень нарушения работы. Кроме того, на мгновение Импульс нарушает беспроводные подключения и радиосвязь.

КЛЕЙ

GLUE
(ФИЗИЧЕСКОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ
Длительность: С **Истощение:** М-3

ЛЕНТА КЛЕЯ

GLUE STRIP
(ФИЗИЧЕСКОЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: С **Истощение:** М-1

Клей позволяет заклинателю соединить цель с любой поверхностью, с которой он в данный момент контактирует. Цель должна касаться поверхности во время произнесения заклинаний. Заклинатель должен пройти встречную проверку сопротивляемости (стр. 323, ОКП SR5), чтобы создать мистическую связь. Разделение цели от поверхности требует Встречной проверки Мощи заклинания х 2 против Силы + Тело желающего разделения. Если цель или поверхность имеют Тело или Структуру ниже, чем Мощь заклинания, кожа/поверхность будут разорваны на части в процессе разделения (получая Физический урон, равный разнице). Клей воздействует на одну цель, Лента клея — площадное заклинание.

КОНТРОЛЬ ЖИВОТНОГО

CONTROL ANIMAL
(МЕНТАЛЬНОЕ)
Тип: М **Дальность:** ЛПВ
Длительность: П **Истощение:** М-3

КОНТРОЛЬ СТАИ

CONTROL PACK
(МЕНТАЛЬНОЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: М **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М-1

Этот набор заклинаний – изменённые варианты Контроль Помыслов и Разум толпы (стр. 319, ОКП SR5), предназначенные для работы с неразумными животными (как нормальными, так и паранормальными). Заклинатель сначала захватывает контроль над умами и действиями животных, а затем может давать устные команды Простым действием. Мастер игры должен учитывать интеллект животного и сложность команды при определении того, насколько эффективно целевое животное подчиняется.

Контроль Животного воздействует на одно существо; Контроль Стаи — площадное заклинание.

КОШАЧЬЕ ПРИЗЕМЛЕНИЕ

CATFALL
(ФИЗИЧЕСКОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ
Длительность: П **Истощение:** М-3

Заклинатель может использовать это заклинание, чтобы замедлить падение цели, для безопасного приземления, не получая урона от падения (стр. 182, ОКП SR5). Мастер игры может определить максимальное расстояние (в метрах), на которое цель может упасть без опасности получения травмы, умножив успехи заклинателя на Мощь заклинания. Если цель падает на большее расстояние, вычтите это полученное расстояние, прежде чем рассчитывать урон.

МАКИЯЖ

MAKEOVER
(ФИЗИЧЕСКОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** К
Длительность: С **Истощение:** М-3

Макияж позволяет заклинателю дать «макияж» добровольному субъекту, который мистическим образом получает или меняет косметику, причёску, стиль волос, а также маникюр. Эти изменения носят магический характер и не зависят от знания заклинателя о том, как ухаживать за ними или насколько это модно. Эффект от магического макияжа такой же постоянный, как и от сделанного в салоне красоты. Каждый успех, полученный заклинателем, измеряет степень стиля и мастерства.

МАНА-ПОМЕХИ

MANA STATIC
(ОКРУЖАЮЩЕЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: М **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: С **Истощение:** М-1

Мана-Помехи позволяют заклинателю создавать счётчик фона, препятствующий магическим действиям. За каждый успех, полученное заклинателем, фон увеличивается на 1. Как только заклинание становится постоянным, фон от этого заклинания уменьшается со скоростью 1 очко в час. Мана-Помехи воздействуют на всех в зоне поражения, включая заклинателя.

НАСТУПАТЕЛЬНЫЙ МАНА-БАРЬЕР

OFFENSIVE MANA BARRIER
(ОКРУЖАЮЩЕЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: М **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М+3

Наступательный Мана-Барьер — усиленная версия заклинания Мана-Барьер (стр. 320, ОКП SR5). Это позволяет заклинателю создать мана-барьер, убивающих любых духов, двойственных существ или астральные формы, которые вступают в контакт с ним. Барьер наносит физический урон, равный его Мощи. В других случаях, Наступательный Мана-Барьер функционирует так же, как Мана-Барьер.

ОБОРОТЕНЬ

SHAPECHANGE
(ФИЗИЧЕСКОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ
Длительность: П **Истощение:** М-3

ФОРМА [ТВАРИ]

(CRITTER) FORM
(ФИЗИЧЕСКОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ
Длительность: П **Истощение:** М-4

Оборотень превращает добровольного субъекта в нормальное (не паранормальное) животное, хотя субъект сохраняет сознание человека. Субъект может принимать только форму животного, базовый рейтинг Тела которой на 2 больше или меньше, чем у нее. Обратитесь к разделу «Твари» (стр. 426, ОКП SR5), чтобы узнать физические атрибуты субъекта в форме зверя. За каждый чистый успех маг может увеличить любой физический атрибут твари на одно очко. Ментальные атрибуты остаются неизменными.

Это заклинание не трансформирует одежду и снаряжение. Маги в форме твари все еще могут читать заклинания, но не могут выполнять задачи, требующие речи. Объект не может превратиться в рой или несколько тварей.

Форма (Твари) работает подобно заклинанию Оборотень, но позволяет превращать субъекта в конкретную не паранормальную Тварь. Каждая Форма [Твари] — это отдельное заклинание (Форма Цербера, Форма Акулы и т. д.).

ОТКЛОНЕНИЕ

DEFLECTION
(ФИЗИЧЕСКОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ
Длительность: П **Истощение:** М-1

Отклонение дает заклинателю возможность наложить заклинание защиты на желаемую цель. Каждый успех дает цели +1 к набору кубиков для проверки Защиты от дальних физических атак. Эффект этого заклинания достаточно незаметен, чтобы можно было принять его результат за обычный промах (по крайней мере, на первый взгляд).

ОЧИСТИТЬ [ЭЛЕМЕНТ]

CLEAN [ELEMENT]
(ОКРУЖАЮЩЕЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ
Длительность: С **Истощение:** М-3

Очистить [Элемент] – это площадное заклинание, которое убирает все примеси из объема определенного элемента в пределах дальности. Каждый элемент требует своего заклинания (Очистить воздух, Очистить воду и т. д.). Например, Очистить воздух может быть использован для очистки комнаты от токсичных паров, а Очистить воду может сделать воду пригодной для питья. Успехи заклинателя определяют, насколько тщательно очищен элемент; Для слегка мутной воды потребуется всего 1 успех для очистки, в то время как для канализационных сливов может потребоваться четыре успеха, чтобы сделать их пригодными для питья. Количество очищаемого элемента равно [рейтинг Магии заклинателя x 10] кубических метров.

ПОМЕХИ

INTERFERENCE
(ФИЗИЧЕСКОЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М-1

Помехи создают статический барьер в электромагнитном спектре, блокирующий как радио, так и другие беспроводные сигналы. Каждый чистый успех на проверке Чародейства, увеличивает шум на 1 точно так же, как глушилка (стр. 485, ОКП SR5). К сожалению, личное снаряжение заклинателя не защищено от этого заклинания.

ПРЕВРАЩЕНИЕ В СЛИЗЬ

TURN TO GOO
(ФИЗИЧЕСКОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ
Длительность: П **Истощение:** М+3

Превращение в слизь позволяет магу превращать живую ткань в липкую, похожую на клей субстанцию. Заклинатель должен победить в Встречной проверке Магии + Чародейство против Тела (+ Контрчародейства) цели. Кроме того, Мощь заклинания должна быть равна или превышать Тело цели. Неживые материалы, включая одежду, снаряжение и кибервэр, не подвержены воздействию заклинания.

Под действием этого заклинания цель находится в бессознательном состоянии и любой урон, нанесенный ей в форме слизи, влияет на цель как обычно. Слизь имеет рейтинг брони, как преграда, равный Телу + чистым успехам (см. Преграды, стр. 391, ОКП SR5). Кибервэр в слизи остаётся словно застывшим в янтаре. В случае разделения цель может получить значительный физический урон (в зависимости от того обстоятельств разделения), определённый мастером игры.

РЕМОНТ

FIX
(ФИЗИЧЕСКОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** К
Длительность: С **Истощение:** М

Большинство чародеев посвятили себя изучению заклинаний, а не механике. Это может привести мага в плохую ситуацию, когда во время бега потребуется срочный ремонт. Ремонт позволяет заклинателю восстанавливать урон неживым материалам, включая дронов и транспортные средства. Заклинатель должен сначала прикоснуться к объекту, а затем получить достаточное количество успехов, чтобы преодолеть порог сопротивления объекта (стр. 323, ОКП SR5).

Ремонт может починить любой предмет с весом до [Мощь x успехи заклинателя] килограмм. Это заклинание может восстанавливать сломанные предметы только при наличии всех частей предмета. Ограничение веса распространяется на поврежденную часть, а не на весь автомобиль. Например, если у вас есть сломанное колесо, вы учитываете вес колеса, а не всей тачки.

Каждый успех восстанавливает 1 очко структуры или 1 клетку урона. Использовать Ремонт на объекте можно только один раз, и после этого заклинание не может быть использовано снова.

СВЯЗЫВАНИЕ

BIND
(ФИЗИЧЕСКОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ
Длительность: П **Истощение:** М-2

СЕТЬ

NET BIND
(ФИЗИЧЕСКОЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М-1

МАНА-СВЯЗЫВАНИЕ

MANA BIND
(МАНОВОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ
Длительность: П **Истощение:** М-2

МАНА-СЕТЬ

MANA NET
(МАНОВОЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М-1

Эти заклинания используются для связывания цели невидимыми цепями магической энергии, для препятствия передвижению. Каждый чистый успех снижает Ловкость цели на 1. Если Ловкость снизится до нуля, цель связана и не может ходить. Находясь под влиянием заклинания, цель может пытаться ползти или прыгать на короткие расстояния (со скоростью, равной четверти нормальной скорости передвижения). Связанные цели могут защищаться и уворачиваться от атак, но они страдают от штрафа на набор кубиков, равного чистым успехам заклинателя.

Связанная цель может попытаться вырваться, выиграв Встречную проверку Силы + Тело против Мощи заклинания x 2

Связывание действует на одиночные цели, а Сеть – площадное заклинание. Эти заклинания могут использоваться против неодушевленных объектов, таких как дроны, или для ограничения движущихся или вращающихся частей, хотя это может и не остановить некоторых дронов или транспортные средства, в зависимости от способа движения.

Мана-Связывание и Мана-Сеть работают против астральных или двойственных сущностей, а их Встречная проверка – Сила Воли + Харизма против Мощи заклинания x 2. Мана-Связывание действует только на одну живую или магическую цель, в то время как Мана-Сеть – площадное заклинание, которое работает против живых / магических целей.

СМЕНА СТИЛЯ

FASHION
(ОКРУЖАЮЩЕЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** К(П)
Длительность: С **Истощение:** М-1

Это заклинание мгновенно изменяет одежду, изменяя её вид на любой другой желаемый заклинателю. Чистые успехи встречной проверки сопротивления предмета одежды (запас кубиков защиты для одежды может составлять от 6 до 9, в зависимости от типа материала и наличии электроники) измеряют степень смены стиля. Заклинание не может изменить рейтинг брони одежды, только её покрой, цвет, рисунок и форму. Вес одежды не меняется, и она должен занимать примерно одинаковую площадь (например, комбинезон не может быть преобразован в бикини). Заклинатель должен касаться одежды.

ТАБЛИЦА УСПЕХОВ СМЕНЫ СТИЛЯ

ЧИСТЫЕ УСПЕХИ	РЕЗУЛЬТАТ
1	Можно изменить оттенок цвета (к примеру тёмно-синий на светло-синий, но не синий на зелёный); возможны небольшие изменения, например исчезновение пулевых отверстий.
2	Одежду можно подогнать под метачеловека, не меняя её вид (то есть штаны нельзя превратить во что-то кроме штанов). Можно слегка изменить цвет (например с синего на зелёный или фиолетовый, но не на красный).
3	Цвет одежды можно изменить на любой. Могут быть добавлены простые геометрические узоры и рисунки, но не настолько сложные как логотипы корпораций или именные нашивки. Можно добавить или убрать дополнительные карманы или превратить штаны в юбку. Также одежду можно починить или очистить.
4+	Одежду можно изменить настолько, чтобы она напоминала униформу, при условии наличия достаточного количества материалов. Изменение цвета позволяет имитировать отсутствующие элементы вроде пуговиц, нашивок, значков, лент и т.д. Однако подобные изменения выглядят убедительно лишь на расстоянии. Чем ближе к игроку находится цель, тем выше вероятность того, что она заметит их отсутствие (для этого мастер игры должен провести Проверку Восприятия). Стиль одежды и узоры на ней могут быть настолько сложными, насколько пожелает заклинатель.

СТЕРИЛИЗАЦИЯ

STERILIZE
(ОКРУЖАЮЩЕЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: М **Истощение:** М-3

Это заклинание позволяет заклинателю убивать все бактерии (и другие микроорганизмы) и уничтожать органические вещества, такие как чешуйки кожи, волосы и пролитую кровь. Материал, затронутый этим заклинанием, не может быть использован в качестве связующего объекта. Поскольку заклинание не влияет на биоматериал, прикрепленный к живому существу, оно не убивает различные полезные и вредные микроорганизмы, живущие внутри существа. Каждый успех заклинателя, даёт модификатор -1 ко всем проверкам умений используемых для сбора и использования стерилизованного биоматериала для криминалистической экспертизы или связующего объекта. Бегущие часто используют это заклинание, чтобы устранить следы, особенно кровь. Заклинание воздействует на [значении Магии заклинателя] кубических метров.

[СТИХИЙНАЯ] АУРА

[ELEMENT] AURA
(ОКРУЖАЮЩЕЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ
Длительность: П **Истощение:** М+1

Данное заклинание создает пульсирующий поток стихийных энергий вокруг тела добровольной цели, наделяя её некоторыми свойствами стихийного элемента. Каждый стихийный элемент требует отдельного заклинания, такого как Огненная Аура, Электрическая Аура, Холодная Аура и т.д. Эти ауры увеличивают урон от любых атак ближнего боя на успехи заклинателя в зависимости от стихии. Урон также рассматриваются как Холодный, Электрический, Огненный или какой-либо другой Стихийный урон (стр. 105, SG, и стр. 180, ОКП SR5) и имеют соответствующую бронебойность. Любая успешная физическая атака ближнего боя против цели с Аурой также означает, что атакующий должен сопротивляться урону от ауры.

[СТИХИЙНАЯ] СТЕНА

[ELEMENT] WALL
(ОКРУЖАЮЩЕЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М+2

[Стихийная] Стена позволяет заклинателю создать стену, состоящую из указанного стихийного элемента, названного в заклинании. Каждая Стена требует отдельного заклинания, такого как Огненная стена, Холодная стена, Дымовая стена и так далее. Стихийная стена может иметь высоту и длину до [Мощь заклинания] метров. Или же, заклинатель может создать купол с радиусом и высотой [Мощь заклинания]/2 метров. Ширина стены может достигать метра. Кроме того, Заклинатель может менять этот размер, как будто у него есть метамагия Формовка Заклинаний (стр. 358, ОКП SR5).

Любой, вступающий в контакт со стеной, получает особый урон в зависимости от стихии (стр. 180, ОКП SR5), ЗУ равен Мощи заклинания. Обратите внимание, что некоторые стены (огонь, дым и т. д.) не являются твёрдыми и не блокируют атаки, хотя они могут вызывать модификаторы видимости, как решит мастер игры. Твердые стены (земля, лед и т. д.) имеют рейтинг брони и структуры, равный успехам, полученным на проверке чародейства.

ТУМАН

MIST
(ОКРУЖАЮЩЕЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: М **Истощение:** М-3

Туман создает густой туман, который покрывает всю область воздействия. Туман плотный, и сквозь него тяжело смотреть, так что он даёт модификатор видимости, равный успехам полученным заклинателем. Туман быстро рассеивается в зависимости от температуры окружающей среды и ветра. Это значит, что модификатор зрения уменьшается на 1 за боевой ход, хотя мастер игры может сделать изменения более медленными в прохладных, влажных областях и ускорить в более сухих, жарких местах.

УВЕЛИЧИТЬ ПРЕДЕЛ СНАРЯЖЕНИЯ

INCREASE GEAR LIMITS
(ФИЗИЧЕСКОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-1

УМЕНЬШИТЬ ПРЕДЕЛ СНАРЯЖЕНИЯ

DECREASE GEAR LIMITS
(ФИЗИЧЕСКОЕ)
Тип: М **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-1

Качественное снаряжение не всегда легко найти. Иногда бегущему приходится обходиться тем, что он может добыть. Этот набор заклинаний позволяет заклинателю временно улучшить или ухудшить снаряжение, увеличивая один предел, например, Точность (стр. 178, ОКП SR5). Коварные маги тайно используют заклинание Уменьшить предел снаряжения чтобы саботировать своих соперников и врагов.

Заклинатель должен сначала дотронуться до объекта, выбрать один предел для воздействия, а затем успешно пройти встречную проверку против сопротивляемости объекта (стр. 323, ОКП SR5). Только один предел может быть изменен для конкретного снаряжения. Каждое достигнутый чистый успех увеличивает или уменьшает выбранный предел на 1, как минимум, до 1.

Увеличить предел снаряжения — увеличивает предел снаряжения, в то время как Уменьшить предел снаряжения напротив уменьшает предел.

УВЕЛИЧИТЬ ШУМ

INCREASE NOISE
(ОКРУЖАЮЩЕЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М-3

УМЕНЬШИТЬ ШУМ

INCREASE NOISE
(ОКРУЖАЮЩЕЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М-1

Шум — это помехи в беспроводной Матрице, которые ухудшают ваш сигнал и замедляют ваш доступ (стр. 248, ОКП SR5). Заклинатели могут использовать этот набор заклинаний для искусственного увеличения или уменьшения шума в пределах дальности заклинания. Заклинатель может сам пострадать, если попытается использовать Матрицу после того, как увеличил уровень шума.

Заклинатель должен достичь достаточного количества успехов, чтобы преодолеть пороги: общественный грид (2), местный грид (4), глобальный грид (6). Каждый чистый успех увеличивает или уменьшает шум Матрицы на 1 в пределах границ заклинания. Для получения дополнительной информации о влиянии шума на Матрицу обратитесь к таблице на странице 248, ОКП SR5. Необычные изменения в шуме определенной области могут привлечь чрезмерное внимание и увеличить Очки наблюдения (стр. 250, ОКП SR5). Каждый чистый успех проверки Чародейства свыше 4 увеличивает Очки наблюдения всех хакеров на 1к6 в минуту.

УКРЕПЛЕНИЕ

REINFORCE
(ФИЗИЧЕСКОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ
Длительность: П **Истощение:** М-1

Укрепление позволяет магу повысить структурную целостность объекта, размером не более [Магия заклинателя] квадратных метров. Каждый успех полученный заклинателем, увеличивает рейтинг брони и структуры на 1, на время поддержания заклинания.

УПРАВЛЯТЬ [МАТЕРИАЛОМ]

SHAPE [MATERIAL]
(ФИЗИЧЕСКОЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М-2

Заклинание Управлять [Материалом] позволяет перемещать и формировать указанный в заклинании неорганический стихийный элемент или материал (воздух, земля, вода, огонь, грязь, лава, пластик, бетон, гудрон и т. д.) в пределах дальности заклинания. Сначала заклинатель должен пройти встречную проверку против сопротивляемости объекта (стр. 323, ОКП SR5), а затем мысленно подать команду. Материал может быть перемещен и изменен любым способом, который желает

заклинатель, с максимальной скоростью перемещения [Чистые успехи] метров за ход. Сыпучий материал можно легко перемещать и изменять его форму, но материал, который соединен или усилен (например, стены или другая материальная часть конструкции), должен быть разбит на части, уменьшив его рейтинг структуры на точки Мощи за боевой ход. Это заклинание позволяет заклинателю быстро рыть ямы, перенаправлять потоки, заполнять воздушные шары, создавать путь через огонь, строить баррикады или создавать дверные проемы там, где их раньше не было.

Каждый материал/элемент требует отдельного заклинания, например Управлять Песком, Управлять Льдом, Управлять Деревом, Управлять Бетоном и так далее. Когда действие заклинания заканчивается, изменённые заклинателем стихии или материалы остаются в изменённой форме. Если форма не может быть поддержана материалом, она разрушится со спецэффектами. Также материал/стихия может быть рассеян, погашен или испарён. Так огонь можно погасить через уменьшение успехов проверки Чародейства на каждом ходу.

УСПОКОИТЬ ЖИВОТНОЕ

CALM ANIMAL
(МЕНТАЛЬНОЕ)
Тип: М **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М-3

УСПОКОИТЬ СТАЮ

CALM PACK
(МЕНТАЛЬНОЕ, ПЛОЩАДНОЕ)
Тип: М **Дальность:** ЛПВ(П)
Длительность: П **Истощение:** М-1

Успокоить Животное позволяет заклинателю успокоить любое неразумное существо (нормальное или паранормальное), делая его неагрессивным, пока заклинание поддерживается. Успокоить Животное воздействует на одно существо, в то время как Успокоить Стаю – на площадь. Животные по-прежнему защищаются, если на них нападают.

ЦЕПКОСТЬ ГЕККОНА

GECKO CRAWL
(ФИЗИЧЕСКОЕ)
Тип: Ф **Дальность:** К
Длительность: П **Истощение:** М-3

Цепкость Геккона позволяет желающему субъекту ходить по вертикальным или горизонтальным поверхностям со скоростью, равной Мощи*Число Успехов в метрах за ход. Хотя у субъекта есть удивительные способности к лазанию в течение всего периода действия заклинания, он все еще подвержен влиянию силы тяжести и упадет, если его руки или ноги будут физически отделены от поверхности. Мастер игры может потребовать провести проверку на Лазанье, если субъект поднимается по особо скользким поверхностям.

ТЕНЕВЫЕ РИТУАЛЫ

Почтенный ведущий рыцарь Расмусен сидел в задумчивости, прислонившись спиной к своему столу, и без всякой мысли смотрел на вечер за окном своего кабинета. Легко было заметить ложные предзнаменования в приглушенной игре света и теней, что мешали рассеянному свету слабо освещенных улиц и домов, нисходить к подземным пригородам Нижнего Бь юта. Но это была лишь игра воображения. Вернувшись к выполнению поставленной задачи, он развернул стул к своему столу с множеством досье, каждое из которых представляло кандидата в Герметический Орден Геомантов Технологического Университета Монтаны.

«Скотт Питерс», сказал он, поднимая изображение ДР, чтобы то воспарило над столом. «Средний Балл 3.1. Низкий, но его преподаватели единодушны в высоком мнении о его потенциале».

«Занят», ответил ворчливый голос. Густой туман сформировался в дальнем углу его кабинета и быстро превратился в обманчиво обычную форму домашнего кота. Кот пересек комнату и прыгнул на поверхность стола Расмусена, небрежно прогуливаясь по голографическому изображению Скотта Питера на пути к рядом стоящему стулу с высокой спинкой.

«Кем? Тау Мю Тау?» предположил Расмусен, исходя из наиболее вероятного применения сил Питерса. «Эти студентики из братства ещё не отошли от астрального замутнения и не готовы к вербовке».

«Нет, господин Расмусен», – улыбнулся Кот совершенно некошачьей улыбкой. «Есть другие силы, пытающиеся привлечь внимание этого мальчика».

«Кто? Пентакли? МейджВеркс? Черт возьми, Бликс, не сиди там, отрабатывая эту свою адскую загадочную улыбку. Питерс – лучший из тех немногих второкурсников, которые подходят под наши требования». Он зловеще нахмурился. «Если я потеряю потенциального члена корпорации, они мне за это заплатят сполна».

Улыбка Бликса превратилась в ухмылку над угрозой Расмусена, обнажив ряды светящихся галактик, там, где у настоящего кота были бы зубы.

«Я не был бы собой, если бы был более конкретным», – сказал он вразумительным тоном. «Но я скажу тебе, что, как ни старайся, любая попытка завербовать Скотта Питерса будет тщетной».

С разочарованным ворчанием Расмусен махнул рукой, и голографические изображения досье кандидатов исчезли. Когда он поднялся на ноги, Бликс с неземной грацией, спрыгнул на пол и последовал за человеком из офиса и через зал. Галактики всё ещё блестели в его улыбке, но в том, как смещающиеся оттенки синего сменяли друг друга по всей длине кота, чувствовалось напряжение.

Расмусен толкнул тяжёлые деревянные двери широкой прихожей своего кабинета настолько, чтобы позволить себе и Бликсу проскользнуть в соседнюю комнату. Казалось, что при свечах полированный пол из тёмного дерева и бюро с замысловатой резьбой у противоположной стены были едва различимы. «Казалось», потому что свечей не было; незримый источник света наполнял каждый уголок теплым сиянием, похожим на уютный огонь. В центре комнаты был магический круг, выжженный на полу и наполненный серебристой жидкостью, которая, казалось, дрожала от энергии.

Держась стены, Бликс подошел к высокому стулу, спрятанному в самом дальнем от бюро углу, и сделал вид, что растягивается, прежде чем легко запрыгнуть на него. Его поза терпеливого озорства была несколько испорчена полосами и пятнами приглушенных цветов, блуждавшими по его меху.

Расмусен взял колоду карт Таро из одного из многочисленных ящиков бюро, и некоторое время стоял, перетасовывая их без явной цели.

«Мне любопытно. Кто, кого я не знаю, или знаю, занимается переманиванием моих учеников?»

Бликс не ответил.

Переступив через мерцающую границу магического круга, Расмусен удобно устроился на полу, потратив минуту, чтобы сосредоточиться. Сосредоточившись на каждом движении, он тщательно перетасовал карты Таро, затем осторожно положил колоду на пол.

Губы Расмусена дернулись при виде первой карты, карты вопрошающего; он всегда считал Короля Кубков *своей* картой. Тряхнув головой чтобы не распылять внимание, он сузил фокус внимания на ритуале, положив карту оппозиции. Смерть. Что означало перемены, катастрофические, неожиданные, окончательные или просто неудобные, но не обязательно конец жизни. Он положил карту поперёк Короля Кубков, прежде чем достать основную карту сверху колоды.

Расмусен хмыкнул. Он перевернул карту в руке, сравнивая её «рубашку» с «рубашкой» колоды на полу, затем поднял карту противника и сравнил её с картой в руке.

«Что это?» – спросил Бликс.

«Вторая карта Смерти» – ответил Расмусен, – «Идентичная оригиналу».

«Из другой колоды?»

«Из этой колоды. Другой такой быть не может».

«Тогда положи её на своё место».

Расмусен посмотрел на Бликса, не удивившись, что по лицу кота ничего не понять. Он вернул на место карточку оппозиции, затем сделал паузу – повторная фокусировка безмятежного внимания потребовала усилий. Наконец он положил карту причины снизу и слева от остальных.

Карты загорелись. Яркий серебристо-белый свет поднялся из магического круга, заключив его в колонну холодного огня.

Это закончилось так же быстро, как и началось. Расмусен сидел в центре кольца из серого шлака, бывшего ранее серебристым магическим кругом, и смотрел прямо перед собой; пятна черного пепла, отметили место, где лежали карты Таро.

Бликс перетек из своего табурета на пол и пересек безжизненный круг, чтобы встать перед человеком.

«А теперь, мой господин, вы знаете столько же, сколько и я».

Расмусен повернул голову на звук кошачьего голоса.

«Не бойтесь, слепота временная, – заверил его Бликс. – Если возьмёте меня за хвост, я выведу вас из этой комнаты».

Выйдя за котом за двери, измученный Расмусен опёрся на стену в коридоре, задыхаясь, словно он участвовал в гонке.

«Я ничего не видел, – сказал он наконец. – Или что-то видел. Что я видел?»

«Вы видели кого-то, двоих, если быть точным, кто не хотят, чтобы о них знали, мой господин, – сказал Бликс. – Вы видели две силы, каждая из которых была достаточно мощной, чтобы при столкновении разрушить фундамент ритуала. Вы видели то, что они позволили вам увидеть, как предупреждение, чтобы вы не углублялись дальше. Две карты Смерти; они обе говорили вам, что наказанием за настойчивость будет смерть».

Почтенный ведущий рыцарь Расмусен опирался на стену, ожидая, пока его дыхание и сердцебиение замедлятся. Во тьме его слепоты двигались темные формы. Он не понимал, как он мог видеть угольно-чёрные изображения и что они означали, но одно из них однозначно представляло собой силуэт волка.

ВВЕДЕНИЕ

Пристрастие современного общества к слишком простым технологиям и мгновенному удовлетворению нужд практически уничтожило терпение и дисциплину, необходимые для овладения ритуальной магией. Даже «Странный Ковен», трид, который ставит своей целью сосредоточение на ритуальной магии, сокращает или даже устраняет «скучные» ритуалы из-за страха потерять внимание аудитории. Люди склонны упускать из виду то, что, хотя заклинатели могут выглядеть круто и мощно, бросая огненные шары и разя молний, ритуальная магия настолько же мощна и имеет такой эффект глубины и тонкости, с которым ничто не сравнится. В Великом Танце Духов Дэниел Воющий Койот и его шаманы извергли четыре – четыре! – крупных вулкана одновременно и поставили Соединенные Штаты на колени с помощью ритуальной магии. Имейте это в виду.

Основы ритуальной магии определены (см. стр. 322, ОКП SR5), но мастеру игры и игрокам рекомендуется адаптировать актуальную эффективность и требования ритуала в зависимости от прошлого или традиции каждого игрока. Например, адепту шаманизма, возможно, понадобится превзойти дикого животного в бою, чтобы стать альфой для настройки на ритуал. Друиду, возможно, придется обработать каждый камень ритуалом Аспектирование мана-линии, прежде чем размещать их вдоль Линии Маны.

По своей природе ритуальная магия требует времени, подготовки и дисциплины. Эта глава содержит информацию, которая поможет тем, кто практикует ритуальную магию понять возможности своего ремесла. Эффективное использование некоторых ритуалов может потребовать владения каким-либо искусством; некоторые ритуалы требуют ключевые слова и/или подчиняются особым правилам.

АДЕПТЫ И РИТУАЛЫ

Адептам доступны различные ритуалы, в которых соответствующие умение или атрибут адепта выполняет роль

Ритуального Чародейства на шаге 7: Запечатывание ритуала. Примеры: Обращение с Животными для Настройки на Животное; Оружейник, Умелец или Автомеханик для Настройки на Предмет. Мастер игры должен определить, какое умение адепт может использовать для замены Ритуального Чародейства.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА РИТУАЛОВ

Адепт: Эти ритуалы специфичны для природы внутренней магии адепта и могут быть изучены/выполнены только адептом или мистическим адептом. Эти ритуалы не преполагают групповой помощи, если не указано иное.

Договор: Эти ритуалы требуют двух или более желающих участников для завершения. Ритуал формирует связь между вовлеченными сторонами.

Заклинание (см. стр. 324, ОКП SR5)

Заякоренный (см. стр. 324, ОКП SR5)

Кровь: Данные ритуалы требуют смерти разумного субъекта. Они как правило недоступны ни одному здравомыслящему игровому персонажу.

Мана: Ритуалов с этим ключевым словом должны совершаться на линии маны или в домене (см. стр. 30)

Наблюдатель (см. стр. 324, ОКП SR5)

Органическая связь: Некромантия требует полного или частичного физического остатка некогда живого субъекта в качестве связующего объекта ритуала. Это может быть конкретный связующий объект, необходимый в ритуале (кровь, глаза и т. д.). Связующий объект не может быть заменена симпатической или символической связью.

Приспешник (см. стр. 324, ОКП SR5)

Связующий Объект (см. стр. 324, ОКП SR5)

РИТУАЛЫ

АСПЕКТИРОВАНИЕ МАНА-ЛИНИИ (МАНА)
ASPECT MANA LINE

Этот ритуал позволяет геоманту аспектировать часть мана-линии к своей традиции (см. стр. 41). Количество аспектировать таким способом можно до 20*[Значение Магии лидера ритуала] метров мана-линии. Благодаря знаниями геомантов на четвертом этапе ритуала можно создать стационарный санктуарий. Мощь ритуала равна удвоенному рейтингу Мощи мана-линии.

Если мана-линия была ранее аспектирована другой организацией/геомантом, добавьте значение Магии чужого лидера/геоманта к кубикам Встречной проверки для запечатывания ритуала (шаг 7). Чтобы аспект стал постоянным, этот ритуал должен успешно выполняться каждый месяц в течение [Мощь мана-линии] месяцев.

Жертвование должно быть проведено (шаг 5) каждый месяц в различных местах в пределах соответствующей линии, чтобы изменить поток энергий маны. Провал ритуала в течение одного месяца не отменяет того, что было сделано, но удлиняет процесс на месяц. Другие геоманты могут бороться за ту же территорию; когда это происходит, только геомант с наибольшим количеством успехов за данный месяц контролирует её в этот месяц. Лидер, организация или традиция могут использовать Мощь линии маны в качестве модификатора количества кубиков при использовании магии на «своей территории».

Подстройка магического потока линии маны увеличивает вероятность того, что контролирующий её маг найдёт ценные или нужные реагенты. Добавьте [Мощь мана-линии] кубиков при проверке Поиска мага.

Этот ритуал требует [Мощь] часов для завершения. **Требование: Геомантия.**

ЛИНИЯ ВЛИЯНИЯ (ЛВ)

Линия влияния представляет собой цилиндрическую область, которая окружает линию маны. Радиус этого цилиндра равен 20*[Мощь мана-линии] метрам.

АСТРАЛЬНЫЙ ДВОЙНИК (НАБЛЮДАТЕЛЬ, СВЯЗУЮЩИЙ ОБЪЕКТ)
ASTRAL DOPPELGANGER

Ритуал Астральный Двойник позволяет лидеру изменить астральный след одного или всех участников ритуала так, чтобы он выглядел идентичного следу кого-то, кого выбрал лидер или наблюдатель.

Если субъект, чья астральная подпись дублируется, добровольно взаимодействует с ритуалом, минимальная Мощь требуемого заклинания равна числу участников, чьи астральные подписи меняются. Если субъект не желает или не знает, что он является субъектом ритуала, его видит наблюдатель, прибавьте +2 к минимально необходимой Мощи. Если ритуал успешен, ауры двойников не отличаются от оригинала. Это изменение носит временный характер, не более [чистые успехи ритуала] часов. Этот ритуал может усложнить астральное выслеживание (см. стр. 345, ОКП SR5) увеличением порога, равным количеству участников с новой астральной подписью. Его также можно использовать, чтобы позволить участникам обмануть оберег (см. стр. 132).

Если используется наблюдатель, материальная связь необязательна. В противном случае, нужно использовать материальную связь для определения астральной подписи субъекта. **Требование: Гибкая Подпись.**

ВОЗОБНОВЛЕНИЕ (ЗАЯКОРЕННЫЙ, ЗАКЛИНАНИЕ)
RENASCENCE

Этот ритуал описан на странице 325, ОКП SR5.

ВЫЗОВ [ТИП ДУХА] (ДОГОВОР)
CALLING

Ритуал Вызова – это оккультный способ вызывать духов, которых маг обычно не вызывает в своей традиции. Это не то же самое, что призывание, так как дух не обязан служить магу и может быть враждебным, когда/если он

появится. Некоторые тауматурги сказали бы, что ритуал Вызов является основой для умения Призыв, применяемый еще до знания о существовании метапланов. Эта тема – причина острых дискуссий между тауматургами. Каждый ритуал Вызов уникален для типа духов, но не для конкретного духа или его свойств. Таким образом, ритуал Вызова Феи будет использоваться и при Вызове Дикой Охоты, в то время как Вызов Призраков будет использоваться только при вызове призраков. Для отдельного класса духов маг должен создать соответствующий символ.

Символ – это магическое звено, которое вызовет нужного духа в область ритуала. Символы – это уникальные материальные вещи для призыва (специальные реагенты), такие как доска для спиритических сеансов или блюдце с молоком, которые необходимы для ритуала. Они также могут включать в себя определенные места, которые подходят для ритуала, или определенные астрономические события, которые должны происходить во время ритуала. Какие символы будут использоваться в конечном итоге, зависит от мастера игры. Изготовление символа требует успешной длительной проверки Алхимии + Магия [Мощь] (Мощь целевого духа, 1 день).

На усмотрение мастера игры для изготовления определенных материалов могут потребоваться особенные очищенные или радикальные реагенты (см. стр. 214). Все реагенты расходуются или включаются в готовый продукт. Символ может быть изготовлен самим магом или приобретён у подходящего талисмонгера (т. е. контакта с необходимыми умениями и ресурсами для создания символов), если маг знает из чего и как необходимо создать символ. Маг должен узнать состав символа, прежде чем талисмонгер начнет работу.

Мощь ритуала, необходимая для вызова духа, равна Мощи вызываемого духа. При создании фундамента для ритуала готовится магический круг, схожий с базовым оберегом. Этот круг – единственное, что отделяет дух от мага, пока они договариваются. Волшебник или кто-либо еще, участвующий в ритуале, может нарушить защиту, физически разорвав круг. Защита также может быть разрушена духом, если Мощь духа больше, чем Мощь круга, и дух побеждает в встречной проверке против него (Мощь Духа против Мощи фундамента).

Символ расходуется как подношение Пожертвования, шаг 5 ритуала (см. стр. 323, ОКП SR5). Как только ритуал завершён, дух, который был призван, появляется в цен-

ОККУЛЬТНЫЕ ЗНАНИЯ

Состав символа всегда специфичен для типа духа (например, шедим, лепрекон и т. д.). Для определения необходимых для вызова определенного типа духа символов требуется длительная проверка Логики + Аркана [Ментальный] (20, 1 день), хотя мастер игры может потребовать, чтобы персонажи получали такие знания в процессе игры. Этот вид оккультных знаний часто скрыт, унаследован или найден в старинных книгах или свитках, которые должны быть найдены и расшифрованы.

тре круга. Если ритуал проваливается, дух не появляется, а символ и реагенты теряются. Маг, который хочет увидеть свой следующий день, может только надеяться, что при вызове духа не будет глюка.

За каждые два успеха (не чистых) духа, мастер игры может поднять Мощь следующего призванного духа (например, маг хочет вызвать дух Мощью 5 и вместо этого вызывает духа Мощью 6). Если дух получает четыре или более успехов, мастер игры может также выбрать другой класс духа того же типа, который был вызван (богомол вместо таракана в призвании насекомоподобного духа). Эта неуверенность и возрастающий риск делают ритуал Вызова опасным и ненадежным.

Дух остается в пределах магического круга, используемого в ритуале, в течение количества часов, равных Мощи ритуала, прежде чем вернуться туда, откуда он пришёл через астральное пространство. Находясь в кругу, дух временно невосприимчив к любой видовой слабости и защищен от любых атак мага. Уменьшайте успехи любых атак на Мощь круга. Все штрафы отменяются, если любая из сторон разрушит круг.

Призванный дух обязан материализоваться и вести переговоры с магом. Обратите внимание, что, хотя дух, который ответил на призыв, склонен к переговорам и не обязательно враждебен, он может потерять терпение или разозлиться, если к нему не проявят уважения, которое, по его мнению, он заслуживает. Это будет сделано через обычный отыгрыш с использованием умения Переговоры. Остерегайтесь торговаться с вызванными духами, поскольку они могут обмануть вызывающего мага при заключении Духовного Пакта (см. стр. 208).

Концептуально ритуал Вызова – это очень старый ритуал. Пробуждённые и обычники среди оккультистов могут с помощью соответствующих символов вызывать дух. Считается, что ритуал питает символ, а не маг. Когда обычники совершает этот ритуал, замените Аркану на Ритуальное Чародейство.

АРКАНА И ОБЫЧНИКИ

Аркана – единственное магическое умение, не привязанное к атрибуту Магия. Таким образом, мастер игры может по желанию позволить обычнику приобрести это умение, чтобы отыграть свое ограниченное понимание доступной любому магической документации. Это знание затем может использоваться обычником для распознавания ритуалов, заготовок, традиций и т. д. Мастер игры может установить порог сложности, чтобы использовать этот навык при определении деталей, таких как свойства заготовки, традиция мага или тип духа.

ГОМУНКУЛ (ПРИСПЕШНИК)

HOMUNCULUS

Этот ритуал описан на стр. 326, ОКП SR5.

ГРУППОВЫЕ УЗЫ (ДОГОВОР)

GROUP BOND

Групповые Узы позволяют нескольким магам работать сообща, чтобы ещё больше усовершенствовать свои знания магии. Групповая связь позволяет магу полагаться на своих соратников при Посвящении (что дешевле по Карме).

Чтобы сформировать группу магов, у вас должно быть более двух магов; это просто не вечеринка на двоих. Во-вторых, как часть шага Пожертвование ритуальной магии, маги должны согласовать ограничения для каждого человека и группы в целом. Каждая группа должна решиться на несколько ограничений, на основе которых будут созданы узы и изменится Мощь ритуала.

Когда Групповые Узы впервые формируются, группа может принять решение о покровительстве определенного духа-наставника, который их синхронизирует, как символ убеждений и целей группы. Например, Сообщество Врачей Медведя почитает тотем Медведя, в то время как группа практикующих Синто может поклоняться могущественному ками, которому посвящён местный храм. Несмотря на то, что дух не дает положительных или отрицательных модификаторов членам, он играет активную роль в группе в качестве наставника и советчика – до тех пор, пока группа остается верной первоначальной своей цели. Мощь ритуала начинается с 12 и корректируется групповыми и индивидуальными стриктурами, а также штрафами, до минимальной Мощи 5. В дополнение к завершению ритуала каждый новый участник должен потратить 5 Кармы на его завершение. Эти расходы также необходимы при первоначальном создании Групповых Уз. Ритуал занимает [Мощь] часов.

ГРУППОВЫЕ СТРИКТУРЫ

СТРИКТУРА	МОДИФИКАТОР
Группа ухаживает за аватаром духа-наставника	+4
Добавление любой дополнительной традиции	+2
За каждого участника, посвящённого в другую магическую группу	+1
За каждые четыре члена группы	-1 (Максимум -3)
Ограниченное членство	-1
Связующий объект	-1
Клятва (с учётом индивидуальных стриктур)	—

Для каждого члена есть определенный набор индивидуальных стриктур, которые группа может установить, если Групповые Узы включают в себя клятву. На каждые две взятые индивидуальные стриктуры вычтите 1 из модификатора ритуала. Также для каждой отдельной стриктуры может быть добавлен штраф за её нарушение. Вы должны включить индивидуальную стриктуру в список,

чтобы добавить штрафы за её нарушение. Каждый штраф имеет свой собственный модификатор стоимости, и, да, нарушение нескольких ограничений может привести к повторным штрафам, которые могут привести к смерти.

После успешного завершения ритуала связь может быть замечена через астрал любыми другими членами группы. Участники также могут ощутить любого участника, который нарушил личные ограничения (хотя не как нарушил или что конкретно нарушил), с помощью простой проверки Чувствования + Интуиция [Ментальный] (3). Будучи связанным с группой, маг не может связываться с другой группой, если какие-либо ограничения вступают в конфликт с новой группой. После первоначального создания Групповых Уз, групповые ограничения препятствуют разрыву уз ритуала для новых членов при любых обстоятельствах. Только большинство членов могут разорвать Групповые Узы, чтобы разорвать их для всей группы (вложенная Карма теряется).

Участник может навсегда разорвать свою связь с группой, успешно выполнив ритуал, аналогичный тому, который использовался для присоединения к группе, и заплатив 1 Карму.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ СТРИКТУРЫ

ВЕРА

У группы есть определенная философия или вера, которой они все придерживаются. Она должна иметь как минимум три правила, которые можно понимать и соблюдать. Любая деятельность, которая нарушает веру, разрушает стриктуру. В любом случае, мастер игры должен определить, является ли действие (или отсутствие действия) нарушением веры.

ВЗНОСЫ

Каждый месяц участники должны осуществлять финансовые платежи в размере, определенном группой, чтобы группа могла содержать свои владения и оплачивать услуги. Это будет дополнительная плата за образ жизни, сделанная каждым участником. Отсутствие платежа нарушает стриктуру и может привести к запрету участнику использовать ресурсы группы до тех пор, пока платеж не будет произведен.

ГЕЙС

Все участники должны взять на себя гейс (см. стр. 144), отражающий цель или веру группы. Например, у Vigilia Evangelica есть обет молчания.

ОБЩИНА

Братья и/или сестры вместе навсегда. Участники должны помогать другим участникам, когда их просят. Отказ от помощи, когда есть возможность или подходящие умения Пробужденного персонажа, разрушает эту стриктуру. Не обязательно добиваться положительного результата, достаточно пытаться помочь.

ПОСЕЩАЕМОСТЬ

В группе проводятся регулярные встречи (групповые ритуалы, занятия спортом, тридео-игры). Маг должен физически присутствовать на этих встречах. Встречи должны планироваться каждые один-три месяца, с общим временем три часа на встречу. Учтите, бег в другой части мира не оправдывает нарушение этой стриктуры.

ПОСЛУШАНИЕ

Группа была сформирована согласно иерархической структуре. Ранг и статус определяются назначением группы и количеством участников. Возможно, голосованием за харизматического лидера или члены-основатели являются правящим советом. Ранги в группе могут быть определены по уровню подготовки, годам службы или выполненным испытаниям. Независимо от структуры группы, члены с более низким рангом должны подчиняться приказам от членов с более высоким рангом. Неспособность подчиняться нарушает эту стриктуру.

ПОСТУПОК

Все участники должны периодически выполнять действия, приносящие пользу группе или демонстрирующие лояльность группе. Может потребоваться любой тип действия, включая астральный квест или сбор определенных типов реагентов. Периодичность выполнения этого действия должна составлять от одного до трех месяцев, а для его завершения требуется от трех часов до одной недели.

СЛУЖБА

Участники должны проводить время, работая над вопросами, связанными с группой. Это может включать вопросы, связанные с ведением бизнеса (инвентаризация, бухгалтерия, обслуживание клиентов и т. д.) или поддержание ресурсов/образа жизни группы (ведение домашнего хозяйства, охрана, покупки и т. д.). Пробужденный персонаж должен тратить двадцать часов в месяц, выполняя такие обязанности. Если меньше – нарушает стриктуру.

ТАЙНА

Первое правило группы [x]: Никому не рассказывать о группе [x]! Любая беседа, касающаяся деятельности группы или участника группы с посторонним лицом, или беседа, проводимая, когда посторонний может подслушать, нарушает эту стриктуру. Могут быть случаи отсрочки наказания или прощения этого нарушения, если маг не знал, что кто-то шпионит за ним, и подслушивает его разговор.

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ЧЛЕНСТВО

Маг не может быть частью какой-либо другой магической группы. Если Пробужденный персонаж присоединяется

ТАБЛИЦА «ТЫ ЗАГОВОРИЛ!»

ШТРАФЫ	МОДИФИКАТОР	ОПИСАНИЕ
Клеймо	-1	Человек физически помечается с помощью магии таким образом, что даже те, кто не входит в группу, узнают, что человек нарушил какой-то закон. Примерами являются черное пятно на руке или особые письмена на лбу. Эти раны не заживают и не могут быть обработаны, пока нарушенная стриктура не будет восстановлена
Ожог	-1	Человек получает стихийный урон с Мощью, равной Мощи ритуала Групповые Узы. Это наглядное представление «под страхом смерти», так что даже те, кто не Пробужден, могут увидеть эффект нарушения. магического закона.
Потеря Магии	-2	Человек теряет один пункт Магии, до тех пор, пока нарушение стриктуры не будет искуплено. Этот штраф включает в себя потерю Очков Силы. Если это группа Пробуждённых и обычников, связанных вместе, это наказание действует как увечье для обычников.
Смертельная Боль	-1	Человек подвергается прямому физическому урону со значением, равным Мощи ритуала Групповые Узы. Внешний вид повреждения варьируется.
Увечье	-1	Человек страдает от воздействия вредной магии, уменьшая какой-то физический атрибут на 1.

Все штрафы вычитаются из базового ритуального чародейства с использованием Групповых Уз в качестве мистической связи. Из-за этой связи маг не может защитить себя своими оберегами, контрчародейством или даже маскировкой. Наказание происходит мгновенно, когда стриктура нарушена. Для тех, кому наносится физический урон, это происходит только один раз. В остальном, убыток или метка остаются до тех пор, пока субъект не искупит стриктуру. Потеря не может быть отменена или устранена ничем, кроме как путем искупления. Полное разрушение уз членом устраняет обязательство подчиняться структурам и исцеляет метки, но потеря Магии и утрата атрибутов становятся постоянными.

МАГИЯ ТАТУИРОВОК

ГРУППОВЫЕ УЗЫ И МАГИЯ ТАТУИРОВКИ

Существуют криминальные организации и кланы адептов, которые нашли способ использовать групповые узы вне группы магов, ищущих магическую поддержку. Они используют групповые узы, чтобы незаметно узнавать друг друга, и они могут использовать её, чтобы усилить лояльность, угрозой смертельных последствий. В то время как те, кто входит в такую группу, не обязаны быть Пробуждёнными, лидер должен быть в состоянии создать узы. Обратите внимание, что эти особые узы будут отличаться от групповых уз магов.

Преимущество этой связи заключается в мгновенном распознавании как Пробужденных, так и не Пробужденных участников через физическую связь, например – рукопожатие. Адепты, ощущающие магию, могут воспринимать связь с другими членами группы на расстоянии [рейтинг Магия] метров. Те, кто обладает Астральным Восприятием/Проекцией, могут видеть связь, как описано выше.

Участники с узами, не имеющие умения Ритуальное Чародейство, не могут самостоятельно освободиться от этой связи. Им понадобится помощь мага, который знает ритуал Групповые Узы. Это может стать опасным, если связь включает такую стриктуру, как секретность.

Адепты, изучившие Магию Татуировки, могут использовать при создании групповых уз умение Умелец вместо Ритуального Чародейства.

МАГИЯ ТАТУИРОВКИ

Технику Магия Татуировки можно купить за 5 Кармы и изучить за две недели, после чего маг может сохранить магию работоспособной благодаря искусству татуировки. Это не отдельное умение, а улучшение других умений и метамагий. Используя умение Умелец, маг может создавать ци и другие фоки в виде татуировок. С помощью договорных ритуалов Магию Татуировки можно использовать как на обычнике, так и на Пробуждённом, чтобы усилить магическую связь и определить последствия разрыва магического контракта (Групповые Узы). Когда это сочетается с метамагией Ускорение и Заякорение, можно наносить такие заклинания татуировками на субъект.

к другой группе, эта стриктура немедленно нарушается. Если обе группы имеют Эксклюзивное Членство, стриктура первой группы нарушается, и ритуал связи группы со второй группой автоматически проваливается (Карма, потраченная на вступление, также теряется).

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ РИТУАЛ

Пробужденный персонаж может творить ритуальные заклинания только с группой или с другими членами группы. Это включает выполнение ритуалов в одиночку или попытки установить узы с другой группой.

НАРУШЕНИЕ СТРИКТУРЫ

Нарушение индивидуальных стриктур плохо для группы. Из-за этой связи общее количество стриктур, нарушенных каждым участником, участвующим во время любого ритуала, включая ритуал групповой связи, усиливает противодействующую Мощь при завершении указанного ритуала (и, возможно, может привести к провалу ритуала). Чтобы преодолеть стигму после разрушения стриктуры, маг должен преуспеть в испытании посвящения, чтобы очиститься. Игроки, которые нарушили личные стриктуры, также ощущают последствия. Помимо упомянутых штрафов на ритуальные заклинания (-1 за одно нарушение, каждого участника), его Магия также затрагивается. Истощение от магических умений увеличивается на 1 за каждую нарушенную стриктуру, пока маг не искупит нарушение.

ДАЛЬНЯЯ ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ (НАБЛЮДАТЕЛЬ)

FAR SENSING

Маг может использовать этот короткий ритуал, чтобы расширить свою способность метамагии Ощущение, чтобы охватить большую область. Площадь заклинания увеличена до [Мощь x (сумма атрибутов Магия участников) x 100] метров. Субъект заклинания должен присутствовать в фундаменте во время ритуала, но затем может использовать свои новые возможности за его пределами, пока участники ритуала поддерживают его. Этот ритуал позволяет субъекту использовать действие **Рассмотреть Подробно** (см. стр. 175, ОКП SR5) для определения как положительного, так и отрицательного счётчика фона без астрального восприятия или проекции. Этот ритуал также позволяет участникам легко обнаружить астральное явление, такое как алчера, шторм маны, деформация, приливы или тому подобные явления, которые уже присутствуют или входят в область заклинания.

Этот ритуал требует [Мощь] часов для завершения. **Требование: Ощущение**.

ДВЕРНОЙ ОБЕРЕГ (ЗАЯКОРЕННЫЙ)

DOOR WARDS

Дверной оберег – это мистические чары, которые закрывают вход в комнату или здание. Миф о подкове удачи над дверью, резных горгонах или нарисованных назарах, отгоняющих злых духов или магию, стал отправной точкой для исследований и экспериментов, которые в конечном итоге улучшили этот ритуал. Дверные обереги связаны с рычагом, который поглощает поддерживаемые заклинания, пересекающие порог. Уменьшите чистые успехи каждого пресекающего порог поддерживаемого заклинания на 1. Активированные фоки, с меньшей Мощью чем у Дверного оберега, деактивируются при его пересечении.

Ритуал требует для завершения [Мощь] часов. Дверной Оберег держится [Мощь] дней.

ДИСТАНЦИОННОЕ ЗОНДИРОВАНИЕ (ЗАКЛИНАНИЕ, НАБЛЮДАТЕЛЬ)

REMOTE SENSING

Этот ритуал описан на странице 325, ОКП SR5.

ДУХОВНЫЙ ПАКТ (ДОГОВОР)

SPIRIT PACT

Пробужденный персонаж вступил в договор со свободным духом, который использует часть своей духовной сущности для увеличения магической силы персонажа, предотвращения истощения, поддержания жизни персонажа и так далее. Конкретное содержание договора должно быть обсуждено с мастером игры и им одобрено. Стоимость завершения этого ритуала в Карме равна удвоенной Мощи духа. Мощь ритуала должна равняться Мощи духа.

Этот ритуал требует [Мощь] часов для завершения.

ЗАРЯЖЕННЫЙ ОБЕРЕГ (ЗАЯКОРЕННЫЙ)

CHARGED WARDS

Заряженные обереги ведут себя как электрический забор; они наносят ответный удар по злоумышленникам или астральным нападающим. Заряженные обереги отвечают на астральные атаки, расходуя энергию маны, что очень похоже на успешное прямое боевое заклинание. Оберег наносит оглушающий урон со значением урона, равным Мощи оберега. Если оберег ударили заклинанием, заряженный оберег может отразить заклинание обратно в заклинателя с половиной первоначальной Мощи заклинания (округление вверх), если оберег успешно сопротивляется атаке (заклинания Мощью 1 не отражаются). Чистые успехи от сопротивления становятся успехами в проверке Чародейства отраженного заклинания, ограниченного Мощью заклинания. Через Заряженный оберег можно попытаться «протиснуться», как через стандартный оберег (см. стр. 325, ОКП SR5), но, если оберег побеждает во встречной проверке, злоумышленник должен противостоять [Мощь + чистые успехи] оглушающего урона, как если бы он атаковался прямым боевым заклинанием. Заряженный Оберег трудно отличить от обычного. Требуется пройти проверку Чувствования + Интуиция [Астральный] (3), чтобы определить разницу. **Требование: Отражение (см. стр. 153)**.

ДУХОВНЫЕ ПАКТЫ

Свободные духи с силой Духовный Пакт (см. стр. 129) могут заключать магические договора с металюдьми. Дух с этой силой обычно может предложить только один или два различных вида договоров. Обсуждать условия договора бессмысленно, поскольку первое предложение, которое делает дух, почти всегда является единственным, в котором он заинтересован. Разорвать пакт без смерти обоих участников почти невозможно, так как такие усилия являются основой эпических, магических сюжетных приемов. После заключения пакта, любая из сторон может быть использована в качестве симпатической связи (см. стр. 147-148) с другой.

ПРИМЕРЫ ПАКТОВ

Мастеру игры следует тщательно продумать баланс игровой динамики, прежде чем вводить Духовные Пакты. Дух с силой Духовный Пакт может заключить любой из следующих пактов с метачеловеком, но мастера игры также могут создавать свои собственные пакты.

Пакт Жизни: Жизненная сила духа связана с персонажем. Чтобы выжить, персонаж может использовать жизненную силу духа за счет Кармы. Он может потратить Сложное Действие, чтобы исцелить 2 пункта Физического урона в обмен на то, чтобы дать духу 1 Карму. Дух не обязан присутствовать, чтобы эта транзакция произошла, на него не переходит исцеляемый урон.

Пакт Истощения: Дух связывает свою магическую сущность с магом, позволяя ему получить положительный модификатор к количеству кубиков при проверках сопротивления Истощению, равный Грани духа. Такое использование магии вызывает привыкание (см. Зависимость и привыкание, стр. 451, ОКП SR5), и в отличие от большинства пактов, дух может отключиться от мага в любое время. Дух может потребовать от мага Карму, чтобы продолжать снабжать его маной.

Пакт Магии: Дух позволяет магу использовать свою Магию в обмен на использование Грани мага. Один раз в день маг может улучшать свой атрибут Магия на половину магического атрибута духа на [Мощь духа] Боевых Ходов. В свою очередь, дух может потратить Грань мага на любые цели в любое время.

Пакт Силы: Дух связывает свои магические способности с персонажем. Персонаж может использовать одну из сил духа (кроме Астральной Формы, Материализации, Одержимости или Слияния), а взамен дух может использовать одно любое заклинание мага. Этот договор длится всего двадцать четыре часа, но его можно возобновлять неограниченное количество раз, при условии, что дух может быть достаточно задобрен для этого.

Пакт Сна: Дух получает контроль над персонажем, когда тот спит. Тело персонажа не спит, но он отдыхает, будто выспался. Хотя дух управляет персонажем, он получает Карму благодаря своим действиям, как если бы он был персонажем. Персонаж восстанавливает контроль над своим телом, когда просыпается, но не помнит, что происходило, пока дух контролировал ситуацию. Обратите внимание, что любой урон, нанесенный телу, когда дух его контролирует, остается, когда персонаж просыпается, поэтому ему приходится иметь дело с этим.

Пакт Формулы: Дух наполняет персонажа копией его формул духа. Персонаж получает Иммунитет к Возрасту (см. стр. 431, ОКП SR5), а дух не может быть затронут ни одной другой копией формулы, пока этот персонаж живет. Аура персонажа заметно испорчена подписью духа, и персонаж может использоваться (другими лицами или им самим) в качестве формулы духа для любых целей.

КИФИНГ (ЗАЯКОРЕННЫЙ)

KYTHING

От старого шотландского слова «сделать видимым» этот ритуал заставляет астральные существа становиться видимыми. Этот ритуал чаще всего проводится без круга, используя свечи (реагенты), чтобы, по словам одного магического тома, «рассеять тени, скрывающие невидимое». Ритуал создаёт сферу, радиусом [Мощь Ритуала х рейтинг Магия лидера ритуала] метров. Чистые успехи ритуала становятся порогом для проверки, которую любой астральный дух, часовой или астрально спроецированный маг, вступающий в контакт со сферой, должен сделать, чтобы увидеть, вынуждены ли они проявиться. Для проверки астральные духи и часовые делают бросок Мощи + рейтинг Магии управляющего мага; астрально спроецированный маг делает бросок Силы Воли + Магия. Провал приводит к непроизвольному проявлению. Это непроизвольное действие также лишает духа одной службы магу. Это проявление также добавляет штрафы астрально спроецированному магу (см. стр. 343, ОКП SR5). Астральное существо (часовой, дух, маг) должно покинуть область ритуала, прежде чем оно сможет избавится от своей видимости.

Ритуал Кифинг требует [Мощь] минут для завершения и длится в течение [Мощь] минут после завершения ритуала. **Требование: Ощущение**.

КРОВАВЫЙ ВЗОР (ОРГАНИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ)

BLOOD SIGHT

Ритуал «Кровавый Взор» позволяет магу разглядеть в деталях человека, оставившего свою кровь. Ритуалу необходим образец крови; если этого требуют обстоятельства, ритуальный круг можно обвести вокруг крови, а не собирать образец для использования в другом месте. Магическое очищение, загрязнение окружающей среды и другие факторы могут препятствовать чтению Кровавым Взором; добавьте каждый препятствующий фактор к Мощи сопротивления ритуалу.

Этот ритуал требует [Мощь] минут для завершения и не может быть выполнен на крови старше 24 часов. **Требование: Некромантия**.

ФАКТОРЫ СОПРОТИВЛЕНИЯ КРОВАВОМУ ВЗОРУ

ФАКТОРЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО СОПРОТИВЛЕНИЯ ЗАВЕРШЕНИЮ РИТУАЛА
+ Мощь заклинания Очищение
+ Мощь ритуала Окуривание
+1 за каждые 6 часов воздействия окружающей среды и/или наличие загрязняющих веществ

ТАБЛИЦА ПРОВЕРОК КРОВАВОГО ВЗОРА

ЧИСТЫЕ УСПЕХИ	ОПИСАНИЕ УСПЕХА
1	Тип крови, использует ли человек наниты, употребляет ли он наркотики, человеческая ли кровь
2	Пол человека, тип наркотиков в крови (если они были), вид животного (если кровь не человеческая)
3	Этническая и метагенная раса
4	Пробуждён ли человек, проходил ли он генную терапию, заражён ли ВВЧМЧ
5+	Можно получить краткую характеристику личности

КРОВАВЫЙ РИТУАЛ (КРОВЬ, ОРГАНИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ)

BLOOD RITE

Кровавый обряд – это специализированный ритуал, который может быть выполнен только в том случае, если все маги знают метамагию Жертвоприношение (см. стр. 90). Выполнение ритуала аналогично Жертвоприношению, за исключением того, что несколько жертв могут быть использованы для получения очков магии крови, вплоть до количества равного чистому успеху ритуала. Минимальная Мощь ритуала равна Силе Воли жертвы (если жертв несколько - высшему её значению). Очки магии крови, полученные во время этого ритуала, могут храниться в атаме (см. стр. 90), который связан с магом с помощью метамагии Жертвоприношение. Несколько магов могут по очереди использовать Жертвоприношение, чтобы «зарядить» свои атамы.

Этот ритуал требует [Мощь] часов для завершения. **Требование: Жертвоприношение.**

КРОВНАЯ СВЯЗЬ (СВЯЗУЮЩИЙ ОБЪЕКТ)

BLOOD BOND

Этот тёмный ритуал использует магию крови, чтобы связать мага с генетически связанным субъектом. Поскольку жизненная энергия связана с маной, связь между родственниками работает в обе стороны. Магия крови использует эту особенность в ритуале Кровная Связь. Минимальная Мощь ритуала равна Силе Воли субъекта. Как только ритуал завершен, лидер может потратить Карму, равную 2 + Сила Воли субъекта, чтобы сделать связь постоянной. Эта связь создает низкоуровневую телепатическую связь между лидером и субъектом (они знают эмоциональное состояние и местонахождение друг друга). Маг может использовать форму Эмпатического Лечения (см. стр. 178), чтобы передать физический урон от себя субъекту, если субъект находится не более чем в [100 х рейтинг Магия] метров от мага. Лидер может быть связан с [его Харизма] субъектов.

Этот ритуал требует [Мощь] дней, до завершения. **Требование: Жертвоприношение.**

КРУГ ЗАЩИТЫ (ЗАЯКОРЕННЫЙ)

CIRCLE OF PROTECTION

Этот ритуал описан на странице 325, ОКП SR5.

КРУГ ЛЕЧЕНИЯ (ЗАЯКОРЕННЫЙ, ЗАКЛИНАНИЕ)

CIRCLE OF HEALING

Этот ритуал использует заклинание здоровья, описанный на странице 325, ОКП SR5.

КРУГ ОЧИЩЕНИЯ (ЗАЯКОРЕННЫЙ, МАНА)

CIRCLE OF CLEANSING

Этот ритуал позволяет магу соткать конструкцию энергии манны, которая будет противодействовать эффектам высокого счётчика фона (и только положительного фона), окружающих мага. Несмотря на то, что он называется кругом, он создает сферу вокруг якоря, радиус которой в метрах равен рейтингу Магия лидера. Отливы маны и пустоты (отрицательный фон) не затрагиваются этим ритуалом. Мощь ритуала должна быть равна уровню счётчика фона. Чистый успех ритуала уменьшает счётчик фона на 1 внутри сферы. Те, кто в круге, могут выполнять магические действия, основываясь на уменьшенном счётчике фона. Базовая длительность эффекта составляет один час плюс один дополнительный час за каждый чистый успех. Если происходят изменения в счётчике фона, такие как мана-шторм, всплеск или искажение, уменьшите его влияние на находящихся внутри круга на Мощь круга.

Этот ритуал требует [Мощь] часов для завершения. **Требование: Очищение.**

КРУГ РАССЕИВАНИЯ (ЗАЯКОРЕННЫЙ)

DISPERSION CIRCLE

Круг Рассеивания – это сфера с центром на якоре, радиус которой равен рейтингу Магии мага в метрах. Маг может равномерно рассеять силу алхимической заготовки по всей сфере. Когда заготовка входит в сфере, проведите встречную проверку Мощи ритуала против Мощи заготовки. Каждый чистый успех ускоряет распад заготовки на 10 минут (например, если время уменьшения Потенциала составляет 1 час, то при 3 чистых успехах Потенциал заготовки уменьшается на 1 каждые 30 минут).

Этот ритуал требует [Мощь] часов для завершения. Круг сохраняется в течение [Мощь] часов.

ЛЕЙ-ЗРЕНИЕ (МАНА)

LEY SIGHT

Этот ритуал позволяет магу видеть и слышать из любой точки в пределах аспектированного домена мана-линии, за исключением областей, заблокированных оберегами. Аугментированные зрение или слух не используются. Чистые успехи становятся пределом для любых проверок Проницательности с использованием Лей-Зрения.

Лей- Зрение можно включать в ритуалы с ключевым словом наблюдатель, вместо собственно наблюдателя, но вместо мистической связи Лей-Зрение неприменимо. Максимальное расстояние, на которое может видеть маг, составляет [Мощь] километров вдоль мана-линий и может быть перемещено в любую точку вдоль линии влияния (см. стр. 124).

Этот ритуал занимает [Мощь] минут для завершения. **Требование: Геомантия.**

МАНИФЕСТ ША (ЗАЯКОРЕНИЕ, МАНА)
MANIFEST SHA

Этот ритуал позволяет магу временно разрушить силу мана-линии или аспектированный счётчик фона. Минимальная требуемая Мощь равна положительному счётчику фона. Если аспектированный счётчик фона был создан с помощью ритуала Аспектирование Мана-линии, добавьте рейтинг Магия его лидера + степень посвящения к встречной проверке. Если все прошло успешно, уменьшите аспектированный счётчик фона с помощью чистых успехов ритуала, как при отливе маны (см. стр. 33). Чистые успехи также могут быть использованы для увеличения продолжительности действия ритуала, причем каждый чистый успех добавляет 1 день. Чистые успехи могут быть распределены между двумя возможностями, но ни один из них не может использоваться сразу в обеих возможностях. Площадь ритуала составляет [рейтинг Магия x 10] метров в диаметре. Любой пробужденный персонаж в этой области или движущийся по ней подвергается влиянию нового счётчика фона. Этот ритуал длится двадцать четыре часа, если чистые успехи не добавляют время.

Этот ритуал требует [Мощь] часов для завершения. **Требование: Геомантия.**

МАСКИРУЮЩИЙ ОБЕРЕГ (ЗАЯКОРЁННЫЙ)
MASKING WARD

Хотя маскирующий оберег действует как обычный оберег, его основная цель – скрыть магическую активность на астральном плане. Оберег прозрачен, чтобы его не видели астральные наблюдатели. Внутри оберега любые магические эффекты (Чародейство, Призывание, алхимические заготовки), у Мощь которых меньше или равна Мощи маскирующего оберега, не видны для любых наблюдателей за пределами оберега. Поскольку Оберег прозрачен, требуется, чтобы посторонний наблюдатель соприкоснулся с барьером или сделал успешную проверку Чувствования + Интуиция [Астральный] (3). Это делает наблюдателя осведомленным о обереге, но не о том, что скрыто за ним. Чтобы преодолеть иллюзию маскирующего оберега, не проходя сквозь него и не разрушая его, требуется успешная встречная проверка Чувствования + Интуиция [Астральный] наблюдателя против Мощи оберега x 2. Если наблюдатель выиграл, маскирующий оберег не работает для этого наблюдателя. Провал вызывает у наблюдателя мигрень, и ему приходится сопротивляться оглушающему урону с ЗУ, равным удвоенным чистым успехам оберега.

Этот ритуал требует [Мощь] часов для завершения. **Требование: Маскировка.**

ОБМАН ОБЕРЕГОВ

Мана-барьер можно атаковать, либо пройти насквозь (см. стр. 345, ОКП SR5), но это предупредит создателя оберега, что позволит ему помешать вам. Маг может использовать Изменение, если он его знает, или стать астральным двойником человека, которому разрешено проходить через оберег. Для прохода через оберег с использованием любого из этих вариантов требуется встречная проверка Интуиции + Магия + степень посвящения персонажа против Мощи оберега x 2. Если персонаж успешно проходит эту проверку, он может пройти оберег, не потревожив его создателя. Если он потерпел неудачу, то не может пройти, но при этом не потревожил создателя оберега. Если для создания астрального двойника использовался Связующий Объект или Наблюдатель, уменьшите запас кубиков стажа на 4; если используется симпатическая связь, уменьшите запас кубиков оберега на 2.

СОВМЕЩЕНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ОБЕРЕГОВ

Некоторые маги могут быть заинтересованы в создании стража, формула которого включает в себя возможности нескольких видов оберегов. В этих случаях набор кубиков во встречной проверке увеличивается на 2 для каждой дополнительной возможности оберега. Например, если маг хочет создать маскирующего оберега с Мощью 5, который также путает и является заряженным, при проведении ритуала Мощь оберега равна 9, то есть чтобы запечатать его нужно бросить 18 кубиков. Для остальных целей считается, что ритуал по-прежнему обладает Мощью 5.

КРАТКИЙ СПИСОК ТЕКУЩИХ СПЕЦИАЛИЗАЦИЙ ОБЕРЕГОВ:

- Дверной Оберег*
- Круг Защиты*
- Маскировка
- Поляризация
- Тревожный
- Заряженный
- Ловушка
- Очищающий круг*
- Путающий

**Специализации оберегов, которые можно комбинировать с разрешения мастера игры.*

МЕТКА СМЕРТИ (ОРГАНИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ, НАБЛЮДАТЕЛЬ)
DEATH MARK

Каждая смерть, насильственная или нет, оставляет отпечаток на астральном плане. Когда труп перемещается, он оставляет слабый след, содержащий следы смерти человека и разложения его тела. Ритуал Метка Смерти позволяет проследить этот путь от тела до места смерти через астральное выслеживание (см. стр. 345, ОКП SR5). Чистые успехи ритуала добавляют кубики к проверке наблюдателя, чтобы проследить путь до места смерти. Этот астральный след является временным, сохраняя

след сущности человека в течение нескольких дней. Хотя метка не подвергается воздействию счётчика фона, её можно очистить (см. стр. 157), обработав метку Мощью, равной Сущности человека.

Этот ритуал требует [Мощь] часов для завершения. **Требование: Некромантия.**

МОДИФИКАТОРЫ АСТРАЛЬНОГО ВЫСЛЕЖИВАНИЯ ДЛЯ МЕТКИ СМЕРТИ

СОСТОЯНИЕ	МОДИФИКАТОР ПОРОГА
Каждые 2 часа, прошедшие с момента смерти	+1
Тело было расчленено (для использования в ритуале доступна только часть тела)	+4
Путь пересекает реку или мана-линию	+2 или +Мощь мана-линии
Тело принадлежало Пробуждённому	-2

НАДЕЛИТЬ (АДЕПТ)

EMPOWER

С помощью этого ритуала адепт может временно предоставить одну из своих сил связанному с ним животному (**Временная передача**) или навсегда наделить зверя своей собственной силой адепта (**Клеймо Ци**). Минимальная Мощь ритуала должна в четыре раза превышать стоимость силы, которая передаётся животному. Если ритуал успешен (с умением Обращение с Животными), адепт должен потратить Карму, равную четырехкратной стоимости передаваемых пунктов силы.

Если животное не обладает соответствующим умением, необходимым для использования силы, оно инстинктивно использует собственный естественный (не модифицированный) рейтинг умения адепта для любой соответствующей проверки, но с модификатором количества кубиков -2.

Этот ритуал требует [Мощь] часов для завершения. **Требование: Настройка на Животное.**

ВРЕМЕННАЯ ПЕРЕДАЧА

Адепт может расширить возможности своего животного компаньона, передав ему одну из своих сил. После того, как ритуал совершён, адепту нужно только совершить Сложное действие в любое время, когда он хочет передать эту конкретную силу своему компаньону-животному. Только одна сила может быть передана единовременно; эта сила недоступна для адепта во время её передачи. Хотя адепт может наделить силой более одного животного-компаньона, но одна и та же сила не может быть передана более чем одному животному одновременно. Если сила адепта была увеличена после ритуала Наделение, будет перенесён только уровень силы, использованный в ритуале, до тех пор, пока ритуал Наделение не будет выполнен снова на новом уровне Мощи (стоимость в Карме в этом случае будет только разница (дельта) между исходной и текущей стоимостью силы в Карме). Требуется Сложное действие, чтобы вернуть силу адепту. Адепт никогда не может передать больше пунктов силы, чем его степень посвящения.

КЛЕЙМО ЦИ

Адепт может наделить своего компаньона-животного клеймом ци (фоки ци, отданные животному-компаньону), которые дают животному собственные способности адепта, а не просто временно их передают. После того, как ритуал запечатан, адепту нужно только совершить Простое действие в любое время, когда он хочет активировать Клеймо Ци у животного. Адепт должен находиться в пределах силы Чувственная Связь животного-компаньона, чтобы активировать силы адепта. Если на животном-компаньоне несколько клейм Ци, то в любом действии может быть активирована только одно. Требуется Свободное действие, чтобы использовать силу. Мощь и количество клейм Ци, присвоенных животным-компаньонам, не должны превышать в предел для фоков адепта (см. стр. 349, ОКП SR5). Полный максимальный уровень, доступный для любой такой силы (сложите высший уровень Метки Ци и собственный уровень адепта в силе), всё ещё ограничивается рейтингом Магии адепта. Клейма Ци могут быть освобождены так же, как и другие фоки (см. стр. 336, ОКП SR5).

НАДЕЛЕНИЕ ПРЕДМЕТА

IMBUE ITEM

Предметы силы могут быть наделены различными чертами. Эти черты делают предмет более значимым, и даже позволяют приобрести собственную репутацию. Заряженное оружие может быть не таким известным, как Экскалибур или Кусанаги-но-Цуруги, но каждый меч должен с чего-то начинать. Каждая черта усложняет использование Пробужденным связанного или настроенного предмета. Пробуждённому персонажу следует проявлять осторожность при использовании предметов с мощными чертами, поскольку они могут повлиять на его собственную личность. Хотя здесь упоминаются доброкачественные черты, есть и злокачественные черты, которыми могут быть наделены предметы через темные искусства и извращенные умы. Наделяемые черты могут остаться с предметом и после смерти владельца, даже если предмет связан или настроен на другого человека. Мощь ритуала наделения основана на таблице Сопротивляемости Объекта (см. стр. 323, ОКП SR5) со стоимостью в Карме, основанной на таблице Настройки Предмета (см. стр. 135). Этот ритуал требует [Мощь] часов для завершения.

Каждая черта добавляет 1 к Мощи при расчете стоимости связывания (при каждом последующем наделении), максимального числа активных фоков и подсчёте зависимости от фоков. Максимальное количество черт, которые могут быть даны предмету, равно его Мощи (или самой высокой Мощи для соединённых фоков). Предмет невозможно наделить одной и той же чертой более одного раза. У настроенных предметов может быть 1 черта. Для адептов каждый настроенный предмет с наделением, считается имеющим Мощь 1 при расчете зависимости. Если фок лишён чар или предмет уничтожен, наделённые черты также уничтожаются (потраченная Карма теряется). Если пробужденные ошибутся во время

НАДЕЛЯЕМЫЕ ЧЕРТЫ

БЕРСЕРК [BERSERK]

Эта черта яростно агрессивна. Когда возникает боевая ситуация, пробужденный персонаж должен сделать простую проверку Харизмы + Сила Воли [Социальный] (3) (применяются модификаторы ран). Провал означает, что ярость предмета поглотила пробужденного персонажа на [степень посвящения] ходов, -1 за каждый успех в проверке. Когда персонаж берсерк, он идет в атаку, не заботясь о личной безопасности. Находясь в ярости берсерка, добавьте половину степени посвящения (округление вверх) к значению урона от атак, сделанных с этим предметом. Пробужденные персонажи, у которых есть дух-наставник с недостатком – берсерк, дольше остаются в ярости берсерка (увеличивают длительность ярости на количество боевых ходов, равное уровню посвящения).

ВЕРНОСТЬ [LOYALTY]

Предмет работает только в согласии с волей того, кто наделил его этой черту. Любой, кто пытается использовать этот предмет, получает штраф к кубикам, равный степени посвящения того человека, который наложил эту черту. Это влияет как на физические, так и на магические умения используемые с такими фоками. Если степень посвящения волшебника выше, чем Мощь предмета, то он действует как не зачарованный предмет для кого-либо еще. И может быть связан только с человеком, который его этой черту наделил.

ВОСПРИИМЧИВОСТЬ [PERCEPTIVE]

Предметы с чертой Восприимчивость имеют высокую чувствительную связь со своим владельцем. Это позволяет Пробужденному использовать Рассмотреть Подробно (см. стр. 175, ОКП SR5), чтобы узнать местоположение предмета в пределах [10 х рейтинг Магия] метров от него, даже если он не виден. Если предмет активно скрывается (Маскирующий Оберег, Невидимость), то производится встречная проверка Восприятие + Интуиция против Мощь + атрибут Магия мага, скрывающего предмет. Если суммарная Мощь (Мощь предмета + количество черт) больше, чем Мощь ритуала или заклинания, скрывающего предмет, то Пробужденный чувствует предмет, но не знает его местонахождение.

ЖАЖДА КРОВИ [BLOOD THIRST]

Оружейные фоки, используемые в качестве атамов (см. стр. 90), могут иметь эту черту. Он не могут впитывать кровь, если Пробужденный не знает искусства **Жертвоприношения** (см. стр. 90). Если в бою используется оружейный фок, и Пробужденный пытается не убить своего противника, он должен пройти встречную проверку Харизмы + Сила Воли против Мощи оружейного фока (включая черты). Если фок набирает больше успехов, то пробужденный персонаж должен попытаться убить своего противника с помощью фока во время текущего боевого хода. Если Пробужденный персонаж не может убить противника (в том числе, если противник сбежал или умер от руки другого), фок «кусает» Пробужденного персонажа, нанося ему физический урон, равный Мощи фока, чтобы насытиться.

ПРАВИЛЬНОСТЬ [RECTITUDE]

Для настроенных предметов, которые также являются фоками ци или оружейными фоками, эта черта дает предмету больше сопротивления разрушению чар или их деактивации. Когда его держит адепт, добавьте (степень посвящения + 1) к сопротивлению фока к деактивации или освобождению (см. стр. 336, ОКП SR5). Когда предмет сам по себе, добавьте 2 к Мощи фока на сопротивление.

СЛИЯНИЕ [ALLIANCE]

Эта черта увеличивает предел (например, Точность, Управляемость или Рейтинг) предмета на уровень посвящения, когда его использует Пробужденный. Умение, используемое с предметом, должно быть активным умением, связанным с физическим атрибутом. Эта черта применима к всем предметам, кроме предметов с настройкой.

УВАЖЕНИЕ [RESPECT]

Предмет, когда он виден другим и находится в контакте с пробуждённым персонажем, то уменьшает социальные штрафы (см. стр. 146, ОКП SR5) пробуждённого персонажа на степень его посвящения. Это может только уменьшить штрафы до нуля; черта не даёт бонусы к любым социальным проверкам. Наделение предмета чертой Уважение сопряжено с дополнительными расходами: пять процентов от стоимости предмета х степень посвящения. Предмет сам по себе источает уважение. Любой, кто захочет украсть предмет или уничтожить его в результате какого-то акта вандализма, должен пройти проверку Самообладания с порогом, равным [степень посвящения + 1]. Провал означает, что человек не может забрать или повредить предмет.

выполнения этого ритуала, предмет может быть наделен чертой с вредоносной характеристикой. Мастеру игры рекомендуется создавать отрицательные черты (такие как Требовательный, Мстительный, Жалующийся и т. д.) самостоятельно.

СНЯТИЕ СВОЙСТВ

Если Пробужденный персонаж не заплатит Карму за наделённые черты, предмет будет «сопротивляться» новому владельцу. Большинство черт не принесут пользы новому владельцу (за исключением, например, Верности). Пробужденный персонаж должен удалить черту, потратив 1 Карму, чтобы очистить предмет от этой черты или настроить его.

НАСТРОЙКА НА ЖИВОТНОЕ (АДЕПТ)

ATTUNE ANIMAL

С помощью этого ритуала адепты могут создать связь с немагическим неразумным животным. Это не сработает, если животное находится под принуждением, поэтому адепт должен сначала подружиться с ним. Для этого потребуется длительная проверка Обращения с Животными + Харизма [Социальный] (12, 1 неделя). Невозможно настроиться на животное являющееся сосудом, потому что магическая аура подготовленного сосуда помешает настройке.

Как только связь установлена, адепт должен выполнить связывание ритуала (умение Обращение с Животными) с минимальной Мощью, равной Силе Воли существа. Если ритуал успешен, адепт тратит карму, равную сущности животного, чтобы сделать связь постоянной.

Ритуал требует [Мощь] часов. Связанное Животное получает силу Чувственная Связь (см. стр. 201).

Этот ритуал должен быть изучен отдельно для каждого типа животных (например, Настройка на Животное (Рысь), Настройка на Животное (Ворон)), с которым адепт хочет создать связь. Персонаж может создавать связь с количеством отдельных животных, равном его степени посвящения. Минимальная необходимая Мощь ритуала связывания увеличивается на 1 за каждую существующую связь с животным. Адепт не может получить выгоду от более чем одного связанного животного за одно действие. Эта связь может быть добровольно разорвана как свободное действие или в случае смерти животного (или персонажа). При разрыве связи, Карма, потраченная на связь, теряется безвозвратно. Связанное животное может использоваться в качестве связующего объекта (см. стр. 324, ОКП SR5) с адептом. Связанных животных можно дополнительно улучшить с помощью ритуала Наделение (см. стр. 133).

НАСТРОЙКА НА ПРЕДМЕТ (АДЕПТ)

ATTUNE ITEM

При проведении этого ритуала адепт должен сначала ознакомиться с предметом, с которым будет создана связь. Процесс ознакомления включает в себя тщательное изучение функций, свойств, конструкции и ограничений предмета. Это потребует длительной проверки Логики + соответствующее Техническое Умение [Ментальный] (12, 1 неделя). Примеры Технических умения, используемых в такой проверке: Оружейник для катаны или пистолета, Автомеханика для байка или Выступление для музыкального инструмента. В качестве альтернативы адепт может выбрать создание предмета для себя с нуля, следуя обычным правилам создания/ремонта предметов; этот процесс становится частью процесса создания связи (см. стр. 348, ОКП SR5).

Как только адепт ознакомится с объектом, он должен выполнить ритуал связи (с соответствующим техническим умением) с минимальной Мощью, равной таблице Сопротивляемости Объекта (см. стр. 323, ОКП SR5). Ритуал занимает [Мощь] часов для завершения. Если адепт преуспел, он должен потратить Карму, как указано в таблице Настройки на Предметы, чтобы сделать связь постоянной. Мастеру игры рекомендуется использовать эту таблицу в качестве руководства. Увеличьте соответствующий предел предмета на степень посвящения адепта, использующего его. Умение, используемое с предметом, должно быть активным умением, связанным с физическим атрибутом. Увеличение предела связанного предмета может сочетаться с силой адепта Повышенная Точность.

Связь не дает бонуса, когда предмет управляется через электронный интерфейс (цифровой, ВР, ДР или ПНИ), и не работает со сложными магическими аурами фоков, подготовленных сосудов или зачарованных предметов. Настройка на Предмет не дает бонуса к

ТАБЛИЦА НАСТРОЙКИ НА ПРЕДМЕТЫ

СНАРЯЖЕНИЕ	ЗАТРАТЫ КАРМЫ
Примитивные немеханические предметы или изделия, созданные вручную (Самодельные инструменты, традиционные музыкальные инструменты)	5
Современные ремесленные или механические предметы (Клинки машинной ковки, механический набор отмычек, набор инструментов механика)	6
Простые продукты машинной сборки (Базовое огнестрельное оружие, автомобили с простым двигателем внутреннего сгорания (произведённые до 1990-х годов))	8
Высокотехнологичная продукция и электроника (Смартганы, автомобили с обилием электроники (произведённые после 1990-х годов))	9
Высокотехнологичные предметы и продвинутая электроника (Моноволоконный кнут, «Буревестник», коммлинк)	10

активным магическим умениям. Этот ритуал применяется только к одному конкретному типу объекта (например, Настройка на Предмет (Байк)). Если адепт хочет создать связь с другим предметом, он должен выучить новый ритуал. Адепт может создать связь только количеством отдельных предметов, максимально равным его степени посвящения, и он не может получать пользы от более чем одного связанного предмета за одно действие. Минимальная Мощь этого ритуала увеличивается на 1 за каждый уже существующий предмет со связью. Связь может быть добровольно прервана в любой момент (вложенная Карма утрачивается) и автоматически прерывается, если предмет уничтожен. Связанные предметы могут быть использованы в качестве связующего объекта (см. стр. 324, ОКП SR5) с адептом.

Настроенные предметы могут быть улучшены с помощью ритуала Наделение Предмета (см. стр. 133)

ОБЕРЕГ-ЛОВУШКА (ЗАЯКОРЕНИЕ)

TRAP WARD

Обереги-Ловушки изначально работают точно так же, как и тревожные обереги (см. стр. 139). Однако после срабатывания оберега и подачи сигнала тревоги он превращается в обычный оберег с прочными стенами. Цель – задержать злоумышленника достаточно долго, чтобы служба безопасности успела среагировать. Обереги-Ловушки запускаются только астральной формой, а не заклинанием. **Требование: Заякорение**

ОКУРИВАНИЕ (МАНА, СВЯЗУЮЩИЙ ОБЪЕКТ)

SMUDGING

Окуривание – это очищающий ритуал для людей или мест. Он часто включает в себя сжигание травяных реагентов, характерных для традиции и культуры мага (магварт, белый шалфей и т. д.). Окуривание удаляет психические отпечатки, оставленные в астральном плане на местах и объектах. Ритуал часто используется для защиты от «злых духов», удаляя негативные отпечатки, которые могут их привлечь. Окуривание также используется при очистке объектов после совершения преступления для перепродажи (легально или нелегально). Некоторые полагают, что Окуривание помогает избавиться от духов, таких как призраки и привидения, но это мнение ошибочно — ритуал только раздражает их.

Как отмечается в Психометрии (см. стр. 146), этот ритуал навсегда уменьшает психический отпечаток на количество успехов в ритуале. Окуривание также уменьшает длительность существования всех астральных подписей в области на количество успехов (см. стр. 341,

ОКП SR5). Ритуал Окуривание очищает область, равную [[рейтинг Магии лидера + степень посвящения] x Мощь] метров.

Для завершения ритуала необходимо [Мощь x 30] минут. **Требование: Очищение**

ПЕРЕЗАРЯДКА РЕАГЕНТОВ (ГЕОМАНТИЯ)

RECHARGE REAGENTS

Этот ритуал позволяет магу быстро перезарядить несколько реагентов, подключившись к подходящей мана-линии, соответствующей традиции мага. Эта линия должна быть аспектирована с традицией мага, чтобы работать. Когда заклинание успешно завершено, маг может перезарядить один истощённый реагент за каждый чистый успех, но не более [Мощь мана-линии] штук. Однако после завершения Мощь мана-линии уменьшается на 1 в течение одной недели. Многократное использование может вызвать Эффект Ша (см. стр. 35).

Этот ритуал требует [Мощь] часов для завершения. **Требование: Геомантия**

ПИЯВКА (МАНА)

LEECHING

Пиявка – это отличный геомантический ритуал для получения краткосрочных выгод и долгосрочных последствий при извлечении энергии маны для немедленного использования. Требуемая минимальная Мощь равна положительному счётчику фона области. Пиявку нельзя использовать в области с отрицательным счётчиком фона (отливы маны или пустоты). Если требуемый счётчик фона был создан с помощью ритуала Аспектирование Мана-линии, добавьте рейтинг Магии + степень посвящения лидера этого ритуала во встречной проверке. Если все прошло успешно, снизьте счётчик фона на количество чистых успехов ритуала, как при отливе магии (см. стр. 33). В отличие от ритуала Манифест Ша, который вытесняет ману из области, этот позволяет магу втягивать её. Площадь, затронутая ритуалом, составляет радиус [Мощь x 2] метров. Непосредственный эффект ритуала в этой области – эффект ауры смерти (см. стр. 196). Чистые успехи проверки ритуала (до максимума, равного Мощи ритуала) можно использовать в этой области в качестве автоматических успехов в проверках умений основанных на Магии. Успехи могут быть распределены по нескольким проверкам, но каждый успех можно так использовать только один раз. Эта совокупность чистых успехов временное явление, длительностью [рейтинг Магии x 10] минут. Долгосрочное последствие состоит в том, что по истечению этого времени область становится отливом маны с отрицательным счётчиком фона, равным чистым успехам ритуала. Мана в области требует времени для восстановления; счетчик фона увеличивается на 1 в неделю, пока не вернется к нулю. Сбор реагентов (см. стр. 347, ОКП SR5) в этом районе также затронут. Восстановление каждого реагента занимает одну неделю (вместо обычных двух дней), пока счётчик не вернется к своей первоначальной силе.

Пиявка занимает [Мощь] минут. **Требование: Геомантия.**

ПОДГОТОВКА ЖИВОГО СОСУДА (ОРГАНИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ)

LIVING VESSEL PREPARATION

Подготовить живого метачеловека или животное к тому, чтобы стать носителем духа – сложный ритуал. Любые реагенты, используемые в этом ритуале, должны быть радикальными. Минимальная Мощь ритуала равна Силе Воли субъекта. Если субъект сопротивляется (животные всегда считаются сопротивляющимися), добавьте атрибут Сущность или Магия (в зависимости от того, что выше) к (Мощь x 2) ритуала во время шага Запечатывание Ритуала (см. стр. 323, ОКП SR5). Обратите внимание, что это не влияет на текущую Мощь ритуала.

Как только ритуал завершен, субъект помечается астральной меткой, как сосуд для заселения духом. Этот знак является постоянным, пока не будет изменен подобным, но прямо противоположным, ритуалом равной Мощи.

Этот ритуал требует [Мощь] дней, чтобы завершить. **Требование: Каналообразование**

ПОЛЯРИЗОВАННЫЙ ОБЕРЕГ (ЗАЯКОРЕННЫЙ)

POLARIZED WARD

Поляризованный оберег работает так же, как и обычный, с той разницей, что он разработан так, чтобы действовать как одностороннее зеркало. Там, где обычный оберег блокирует обзор с любой стороны барьера, поляризованный выглядит непрозрачным с одной стороны и прозрачным с другой. Те, кто находится на прозрачной стороне, должны пройти проверку Чувствования + Интуиция [Астральный] (3), чтобы обнаружить оберег.

На завершение этого ритуала требуется [Мощь] часов.

ПРЕДСКАЗАНИЕ И ВОРОЖБА (СВЯЗУЮЩИЙ ОБЪЕКТ)

AUGURY AND SORTILEGE

Предсказание – это ритуал гадания. Чтобы использовать этот ритуал, маг должен прочувствовать субъект (человека, место или объект) или иметь пригодный связующий объект (см. стр. 324, ОКП SR5). В ритуальном круге посвященный входит в мягкий транс и интерпретирует символы и метафоры, представленные ему через эфир. Ворожба – это использование определенных реагентов (бросание костей, чтение чайных листьев и т. д.) или фетишей (карт Таро) как часть ритуала гадания.

В игровом процессе есть две части гадания. Первая часть – успешное совершение ритуала. Лидер может задать один вопрос о событии в будущем субъекта. Ответ на вопрос через предзнаменование соответствует традиции и/или технике гадания. Вторая часть – это толкование ответа лидером. Используя Аркану с порогом, основанным на заданном вопросе, лидер делает бросок Арканы + Логика с пределом, основанным на чистых успехах ритуала. Последующие гадания по тому же субъекту увеличивают порог на 1.

Этот ритуал требует [Мощь] часов для завершения. **Требование: Гадание.**

Несоблюдение этого порога приводит к бесполез-

ТАБЛИЦА ПРЕДСКАЗАНИЯ

Мастер игры должен учитывать как сам предмет вопроса, так и его временные рамки, чтобы определить уровень специфичности вопроса и использовать более высокое значение для определения порога.

ВОПРОС	ПОРОГ
Смутный (Догоняют ли меня мои враги? Буду ли я заводить друзей в этом месяце?)	2
Общий (Могу ли я получить травму на беге? Будут ли мои враги охотиться за мной на этой неделе?)	3
Конкретный (Берёт ли этот джонсон взятки? Получу ли я травму на этом беге (в ближайшие несколько дней)?)	4
Очень конкретный (Будет ли джонсон принимать предложение от якудзы? Будет ли джонсон готов взять взятку сегодня?)	5

ному ответу; с таким же успехом лидер мог использовать печенье с предсказаниями. Чистые успехи от проверки Арканы выше порога определяет, насколько полезным или понятным был ответ для лидера. Один чистый успех означает загадочный ответ, содержащий в основном правду. Два чистых успеха: ответ слегка полезен. Три или более чистых успеха увеличивают соответствующую степень детализации.

В некоторых случаях может быть целесообразно, чтобы мастер игры скрытно выполнил проверку на предсказание для персонажа, чтобы не выдавать нежелательную информацию о количестве успехов. Независимо от количества полученных успехов, мастер игры должен подать ответ так, чтобы он был настолько конкретным или расплывчатым, насколько это соответствует истории и характеру игры.

Глюк в ритуале или проверке Арканы означает, что видение неверно истолковано и передана вводящая в заблуждение информация.

ПРИЗЫВ ВЕЛИКОГО ДУХА (ПРИСПЕШНИК)

SUMMON GREAT FORM SPIRIT

Маг может использовать этот ритуал, чтобы придать больше силы связанному духу. Чистые успехи по завершении этого ритуала определяют фактическое влияние на дух.

Этот ритуал требует [Мощь] часов для завершения, и минимальную Мощь, равную Мощи духа. **Требование: Воззвание**

Маг, который знает метамагию **Жертвоприношение** и **Воззвание**, может создать воистину пугающую сущность – Великого Духа Крови. Во время ритуала должна быть убита жертва – метачеловек; это необходимо для «вознесения» духа крови.

ВЕЛИКИЙ ДУХ

УСПЕХИ	РЕЗУЛЬТАТ
2	Усиленное Сопротивление Изгнанию (см. стр. 201)
3	Получите дополнительную силу (доступные духу см. на стр. 428, ОКП SR5)
4	Получите великую силу духа, соответствующую его типу
5	Сила Астральные Врата (см. стр. 196)
6+	Сила Дар (см. стр. 197)

СИЛА ВЕЛИКОГО ДУХА

Вода: Шторм (см. стр. 202)	**Воздух:** Шторм (см. стр. 202)
Зверь: Парализующий Вой (см. стр. 433, ОКП SR5)	**Земля:** Землетрясение (см. стр. 197)
Наставник: Психометрия (см. стр. 146)	**Огонь:** Шторм (см. стр. 202)
Поручение: Принуждение (см. стр. 434, ОКП SR5)	**Растение:** Регенерация (см. стр. 435, ОКП SR5)
Страж: Экранирование (см. стр. 358, ОКП SR5)	**Человек:** Магическая защита (см. стр. 198)

ПРИЗЫВ СОЮЗНИКА (ПРИСПЕШНИК)

ALLY CONJURATION

См. **Духи-Союзники**, стр. 204.

ПРОКЛЯТИЕ (СВЯЗУЮЩИЙ ОБЪЕКТ, ЗАКЛИНАНИЕ)

CURSE

Этот ритуал описан на странице 324, ОКП SR5.

ПУТАЮЩИЙ ОБЕРЕГ (ЗАЯКОРЕННЫЙ)

OBFUSCATING WARD

Этот оберег схож с тревожным оберегом, но он предназначен для блокировки заклинаний Обнаружения. Любое детектирующие заклинание, которое вдвое меньше Мощью чем путающий оберег, не обнаруживает ничего внутри области, а маг не чувствует, что заклинание заблокировано. Маг должен пересечь оберег, чтобы обнаружить что-либо внутри него.

Этот ритуал требует [Мощь] часов для завершения. **Требование: Маскировка** (см. стр. 358, ОКП SR5)

РАСПЛАТА (ДОГОВОР)

ATONEMENT

Чтобы очистить себя от духовных злодеяний – накопленных за долгие годы или в результате одной миссии – маг должен выполнить ритуал, подобный Метапланарному Квесту (см. стр. 142). Маг должен встретиться с Обитателем Порога и принять наказание, назначенное для него (на усмотрение мастера игры). Мощь ритуала

равна двойной астральной репутации. Все используемые реагенты должны быть благородными. Если маг успешно завершит ритуал, он может потратить Карму от 1 плюс чистые успехи ритуала. Каждая пункт кармы, потраченный таким образом, уменьшает негативную астральную репутацию на 1. Маг может только уменьшить свою негативную астральную репутацию до 0.

РИТУАЛ ИЗМЕНЕНИЯ (ПРИСПЕШНИК)

RITUAL OF CHANGE

См. **Улучшение Союзника** на стр. 205.

СВЕТ ДХАРМЫ (ЗАЯКОРЕНИЕ)

LIGHT OF DHARMA

Основанный на буддийской концепции Сосредоточения, этот ритуал позволяет магу направить свой внутренний покой наружу, создав сферу покоя. Когда маг завершает ритуал, факторы окружающей среды (свет, шум, ветер и т. д.) (см. стр. 184, ОКП SR5) уменьшаются на Мощь ритуала внутри этой сферы. Шум и ветер приглушаются и уменьшаются на границах этой сферы, а окружающий свет исходит как от мага, так и от внутренней поверхности сферы. Маг является якорем этого ритуала и не может двигаться или выполнять какие-либо действия, кроме речи или проницательности. Однако он не получает штрафа за поддержание ритуала. Сфера держится [чистые успехи x 10] минут, но маг может закончить ритуал в любое время.

Этот ритуал занимает [Мощь] минут для завершения. **Требование: Сосредоточение**.

СВЯЗЫВАНИЕ МОГИЛЫ (ЗАЯКОРЕННЫЙ, ОРГАНИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ)

GRAVE BINDING

Этот ритуал концентрирует защитную магию на умершем, оберегая труп от слияния и манипуляций. Многие традиции пересмотрели свои погребельные практики, чтобы включить в них духовную защиту Старого Света. Судебные тауматурги используют этот ритуал, чтобы предотвратить исчезновение улик. Любой дух, Мощь которого менее чем вдвое превышает Мощь ритуала, не может использовать на трупе силу Овладение или Слияние. Этот ритуал может быть совершён на подготовленном сосуде, чтобы помешать его использованию, в таком случае Мощь оберега прибавляется к Встречной проверке. Для заклинаний оберег прибавляет [Мощь] кубиков при сопротивлении эффектам на теле. После совершения ритуала тело не может быть перемещено более чем на 1 метр или оберег будет разрушен. Оберег будет действовать [Мощь] недель, если только на то, чтобы сделать его постоянным, не будет потрачено [Мощь] очков Кармы. Связывание Могилы делает тело якорем заклинания, поэтому физические повреждения, помимо естественного разложения, например, вскрытие, уничтожают защиту. Этот ритуал требует [Мощь] минут для завершения.

ТРЕВОЖНЫЙ ОБЕРЕГ (ЗАЯКОРЕННЫЙ)

ALARM WARD

Тревожный оберег предупреждает своего создателя, когда заклинание или астральная форма пересекли оберег или пересекли любую область, на которую он настроен. Тревожный оберег малозаметен, и спроектирован так, чтобы быть как можно более неразличимым, сливаясь с местным астральным пространством и позволяя проходить любому злоумышленнику, который (возможно) не подозревает о её наличии. Астральные сущности должны выполнить проверку Чувствования + Интуиция [Астральный] (3), чтобы заметить защиту перед тем, как пройти через него. Те, кто находится в физическом мире или используют заклинания, такие как Ясновидение, заметят только след ритуала и заякорение области, пройдя проверку Проницательности с порогом 5. Это позволит заметить «следы магии», но не понять их назначение. Это стандартная проверка знания Мистики. Нарушитель может распознать её по своим ощущениям пройдя через астральную форму оберега и так понять, что он активировал тревогу. Используйте ту же проверку Проницательности, которая используется при астральном обнаружении (см. стр. 344, ОКП SR5). Тревожный оберег посылает одно и то же уведомление, если кто-то или что-то проходит через него или атакует его. Злоумышленники, осведомленные о приходе ритуала, могут спровоцировать сигнал тревоги, чтобы отвлечь его создателя от вторжения в другом месте.

Этот ритуал требует [Мощь] часов для завершения.

ЧРЕЗМЕРНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ (ЗАКЛИНАНИЕ, НАБЛЮДАТЕЛЬ)

PRODIGAL SPELL

Этот ритуал описан на странице 324, ОКП SR5.

ШЕПОТ КОСТЕЙ (ОРГАНИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ)

WHISPER OF BONES

Кто сказал, что мертвецы не рассказывают сказки? Шепот Костей – это особый тип гадания, при котором некромант может получить информацию от умершего человека. Это не разговор с мертвым – маг не общается с когда-то живым, как с духом, но он получает доступ к воспоминаниям, которые хранятся «в костях». Это гадание позволяет магу задавать вопросы о событиях, связанных с физическими аспектами тела. На вопросы даются ответы с видениями фрагментов жизни мертвеца, которые могут быть чёткими как прошедшие события или столь же расплывчатыми, как своеобразный символизм, относящийся к традиции пробужденного персонажа. Предметы и места вне тела представлены темными фигурами, если они не имеют какого-либо значения (см. **Симпатическая связь**, стр. 147-148) для тела. Криминалисты могут использовать этот ритуал, чтобы помочь определить события вокруг смерти человека, но не обязательно узнают, кто его убил. Используйте пороги Прорицания, задавая вопросы и получая ответ (см. стр. 149).

Этот ритуал требует [Мощь] минут для завершения. **Требование: Некромантия**

СЕКРЕТЫ ПОСВЯЩЁННЫХ

Скотт внимательно слушал лекцию профессора Рокхаунда о линиях маны.

“...и с 2028-го мы используем шкалу Тайфус-Мецгера для измерения...”

“Глупости”, — донёсся голос с соседнего места. “...и различные манатропические семена будут «лопаться», как если бы...” — продолжал профессор.

“Идиотизм”, — заметил всё тот же голос.

Это раздражало всё сильнее и сильнее: первый и последний раз в этом году профессор читал лекцию в Университете Техники и Геомантии Монтаны. Скотт оторвал глаза от экрана, чтобы осмотреть сидящих на галёрке. Терраса была наполнена такими же студентами, уставившимися в мониторы и пишущими конспекты.

“Да он бы биолокационным жезлом и задницы своей не нашёл”, — голос принадлежал существу в облике серого волка, сидевшему на одном из мест за два ряда от него. В любой другой ситуации это казалось бы необычным, но только не в классе, полном магов. Волк бросил на Скотта взгляд и подмигнул ему.

Скотт покачал головой и подумал: «Кому это пришло в голову привести хранителя на лекцию?»

“Хранителя, да?”

Скотт взглянул на стул, где сидел волк, но на нём уже никого не было. Теперь, когда галёрка опустела, Скотт наконец смог сконцентрироваться на теории профессора Рокхаунда о линиях дракона.

После лекции Скотт вышел из зала и отправился в кафетерий, чтобы достать чего-нибудь поесть. Он проходил через внутренний двор, когда неожиданно споткнулся обо что-то. Скотт посмотрел вниз и увидел, что вокруг него носился тот же самый волк.

“Эй, Скотт”, — сказал волк, — “ты же в курсе, что лекции Рокхаунда это просто научная белиберда? Такой метод изучения геомантии — не для тебя”.

Скотт был слегка ошарашен тем, с какой смелостью к нему обращался этот странный дух. “О чём ты? Формулы профессора совпадают даже с теми, что в цифровом гримуаре”.

“Забудь о формулах, доверься своему нутру. Быть геомантом значит уметь чувствовать землю”.

“Как это поможет мне вычислить, сколько различных манатропических семян милли-Тайфус-Мецгера нужно для реакции? Я по уши завален лабораторной работой”.

“Вау”, — сказал волк, — “Они сделали из тебя настоящего герметического мага. Смотри. Главное в геомантии — практика. Может попробуешь по-моему? Если не получится, то я помогу тебе с семенами милли-как-их-там. По рукам?”

Почему-то Скотт чувствовал, что этому духу можно доверять. “Хорошо. Если ты можешь показать мне более простой способ понимания лей-линий, попробуем по-твоему”.

Волк подпрыгнул от радости. “Здорово!” — кричал он, всё дальше и дальше удаляясь от Скотта. — “Для начала я хочу, чтобы ты нашел поток энергий и шёл вдоль него, пока не выйдешь из леса”.

“Из леса?” — крикнул Скотт ему вслед, но стоило ему задуматься, о каком лесе идёт речь, как он врезался во что-то.

Это было дерево. Скотт шёл через внутренний двор университета за Нукит-бургером, но каким-то образом оказался посреди дремучего леса. Он вытащил свой коммлинк. На экране высветилось сообщение об отсутствии сигнала. Посмеявшись над ситуацией, Скотт осмотрел окрестности астральным зрением. Пробираясь через лес, он понял, что его вёл не простой волк. Это был *Волк*.

ВВЕДЕНИЕ

Посвящение это путешествие к пониманию более высоких уровней магии, и пройти его можно множеством способов. После хаоса Пробуждения маги начали искать пределы своих возможностей. Как только были определены основные принципы магии, исследователи волшебных искусств изучали их всё глубже и глубже и обнаруживали новые грани вновь открытых правил. Каждое новое открытие, наряду с продвинутыми методами зачарования и алхимии, развивало и определяло метамагии. Было основано множество школ магии, таких как предсказание, геомантия, некромантия, психометрия и многих других. Каждая школа включает в себя ритуалы, метамагию и методы зачарования, непонятные заурядному магу. Тех, кто следует этим путям, называют не просто магами, но геомантами, некромантами, мудрецами и так далее. Существуют школы, выдающие дипломы бакалавра и магистра в области Тауматургических Наук или Тауматургических Искусств (БТН и МТН, или БТИ и МТИ), а также Доктора Тауматургии (ДТ), студентам, способным написать курсовую работу и пройти посвящение.

Здесь представлены некоторые высшие магические искусства, которыми может овладеть маг — самостоятельно, через группу или закончив ту или иную школу. Каждое искусство включает в себя целый ряд ритуалов, зачарований и метамагии. Когда маг впервые проходит посвящение, он бесплатно изучает что-то из них, игнорируя любые требования. Маг может изучить дополнительные продвинутые ритуалы и зачарования в выбранной категории, потратив столько времени и Кармы, сколько требуется его текущей степени посвящения (стр. 356, ОКП SR5). Тем не менее, для получения каждой новой метамагической техники, магу необходимо повысить свою степень посвящения.

РИТУАЛ ПОСВЯЩЕНИЯ

Посвящение является знаковым этапом в процессе волшебного или духовного просвещения персонажа. Оно может принимать форму поиска окончательных ответов на вопросы, дающих лучшее понимание магии, духовной трансформации или особого обряда, используемого традицией мага. Многие маги проходят посвящение самостоятельно, другие поступают для этого в институт или обучаются у групп волшебников. До 2025 года такой

МАГИЧЕСКИЕ ИСКУССТВА

Ниже представлена общая информация о различных магических искусствах, доступных посвящённым магам и адептам.

РИТУАЛЫ

Такие ритуалы доступны только магам, посвящённым в соответствующую школу магии. Они стоят столько же Кармы, и требуют столько же времени на обучение, сколько и другие ритуалы (5 Кармы, см. стр. 326, ОКП SR5); дополнительные степени посвящения не требуются. Этим ритуалам нельзя обучить другого мага, если он не был посвящён в ту же школу магии. Маги, не умеющие проводить такие ритуалы, всё ещё могут участвовать в них, пока об этом знает лидер ритуала (стр. 322, ОКП SR5).

УСИЛЕНИЯ

Для адептов, усиления представляют собой сосредоточенные тренировки одной конкретной силы, выводящие её за традиционные рамки. Затраты Кармы и времени равносильны затратам на изучение нового умения (2 Кармы, 1 день). Для тренировки той или иной силы адепту необходимо сначала овладеть ей. Изученному усилению можно обучить другого адепта, только если он прошёл посвящение того же Пути.

ЗАЧАРОВАНИЕ

Такие чары доступны только магам, посвящённым в соответствующую школу магии. На обучение им требуется столько же Кармы и времени, сколько и на изучение обычных чар (5 Кармы, см. стр. 326, ОКП SR5). Предметы, на которые наложены такие чары, не смогут использовать маги, не посвящённые в ту же школу магии, что и создатель предмета.

МЕТАМАГИИ

Такие метамагии доступны только магам, посвящённым в соответствующую школу волшебства. Если магу доступно больше одной метамагии, он должен проходить посвящение с затратами Кармы и времени для изучения каждой из них.

магии не обучали даже в университетах.

При разработке ритуала посвящения и условий его прохождения, мастеру игры рекомендуется отталкиваться от традиции персонажа (см. стр. 41), но ничто не мешает ему использовать свои идеи для ритуала, или позволить игроку придумать его самому. В пример можно привести шамана-лакота, проводящего ритуал Танца Солнца для получения видения, кораджи, следующего по Пути Дикого Кота, или герметического волшебника, проходящего обряд для вступления в братство. Важную роль в ритуале может сыграть дух-наставник персонажа. Если же речь о братстве, то групповое посвящение может включать в себя участие в секретных ритуалах мистической группы мага или проведение опытов и написание рефератов в университете, в котором он учится.

Обряд посвящения требует затрат кармы, которые для посвящений более высоких степеней могут быть довольно большими. Если персонаж состоит в мистической группе, или создаст её, это может снизить стоимость обряда. Также её можно уменьшить, пройдя особое физическое или ментальное испытание, проверяющее на прочность силу духа и способности мага. Последний способ снижения стоимости посвящения — обучение в университете, пять недель которого стоят 10,000 нюйен. Групповое посвящение или прохождение испытаний снижают затраты Кармы на 10 процентов каждое.

При посвящении может использоваться только одно испытание и/или группа, и их следует выбрать перед началом ритуала, поскольку они помогут мастеру игры в его разработке.

ЗАТРАТЫ КАРМЫ НА ПОСВЯЩЕНИЕ

ТИП	ЗАТРАТЫ
Базовые затраты	10 + (Степень x 3)
Групповое посвящение**	Базовые затраты – 10%*
Обучение	Базовые затраты – 10%*
Прохождение испытания	Базовые затраты – 10%*

**Можно объединить, до общей скидки в 30%*

**Персонаж должен успешно завершить ритуал Групповые Узы (стр. 126).

ИСПЫТАНИЯ ПОСВЯЩЕНИЯ

Для каждой степени посвящения может быть выбрано только одно испытание. Его нельзя пройти до обряда, тем самым избавившись от необходимости проходить его в будущем. Карма, необходимая для посвящения, тратится перед его началом. Если маг или адепт не может пройти испытание, то ему недоступно и посвящение, хотя он и не теряет потраченную Карму. Маг или адепт может попробовать пройти испытание в другое время, но он не сможет пройти обряд посвящения до завершения испытания.

ДЕВЯТЬ ПУТЕЙ К ПРОСВЕЩЕНИЮ

Девять Путей к Просвещению это испытания, бросающие вызов физическим и умственным способностям Пробужденного персонажа в физическом или метафизическом мире (см. **Метапланарный Квест**, стр. 142). Они могут включать в себя получение ответов через медитацию или силы через страдания. Прохождение испытания может требовать от персонажа выполнения как просто трудных (например, наполнить водой ванну, расположенную в тысяче шагов от источника воды, относя к ней по одному ведру за раз), так и более опасных задач (например, повеситься на дереве). Испытания выбираются мастером игры и должны быть связаны с предысторией персонажа, его традицией и искусством, которое он стремится постичь. Время, отведённое на прохождение испытания, составляет двадцать девять дней, время от новолуния до новолуния. Для успешного прохождения испытания маг должен выбрать один из этих девяти путей и пройти Встречную проверку. Каждый путь просвещения связан с двумя атрибутами персонажа; один из них берёт себе мастер игры, другой достаётся персонажу. Игрок делает проверку выбранного им атрибута + текущая степень посвящения, а мастер игры делает также проверку выбранного атрибута (но другого) + желаемая степень посвящения. Если персонаж потерпит неудачу, он сможет попробовать ещё раз в следующий лунный цикл. Если персонаж преуспеет, то этот путь нельзя будет использовать для прохождения испытания посвящения в следующий раз.

МЕТАПЛАНАРНЫЙ КВЕСТ

Метапланарный квест является метафизической проверкой, созданной с целью бросить вызов способностям персонажа. Лучшие испытания являются метафорами прошлых ошибок, совершённых персонажем и его Отрицательных Качеств. Мастер игры должен адаптировать испытание так, чтобы оно вызывало у персонажа мысли о его прошлом, системе ценностей и магическом искусстве, которое он стремится постичь. К примеру, Девять Путей Просвещения можно использовать для сравнения различных атрибутов персонажа. Если персонаж провалит квест, он сможет пройти его повторно, подождав некоторое время.

Метапланарный квест могут проходить только

ДЕВЯТЬ ПУТЕЙ К ПРОСВЕЩЕНИЮ

Стойкость (Сила, Тело): Кандидат разрабатывает кинестетическое ощущение собственного тела, сознательно отключая нервные рецепторы для изоляции разума. Автономные функции тела, такие как дыхание и обмен веществ, замедляются для повышения устойчивости экстремальным температурам, голоду или боли. Персонаж учится использовать эту способность в любой момент, что позволяет ему лучше фокусироваться на магии во время физического стресса или боли.

Поток (Сила Воли, Логика): Кандидат развивает контроль над желаниями и эмоциями. После их отключения разум кандидата начинает блуждать. После некоторых тренировок он успокаивается и обретает форму потока. Неограниченный ничем поток сознания может колебаться между мыслями о добре и зле. Чем больше контроля над своим сознанием обретает кандидат, тем меньше становятся масштаб и частота этих колебаний. Сначала от кандидата требуется достичь одной единственной мысли, затем сфокусироваться на пространстве и времени между мыслями. И чем сильнее успокаивается поток, тем лучше персонаж познаёт истинного себя.

Баланс (Ловкость, Интуиция): Кандидат оттачивает координацию разума и тела. Энергия передаётся между ними более эффективно, позволяя развивать ловкость, интуицию и всеобщее равновесие. Кандидат становится более устойчивым к испугу за счёт более устойчивых разума и тела, способствующих использованию магии.

Дух (Сила Воли, Интуиция): Этот путь развивает дух кандидата. Как только его разум войдёт в это духовное состояние, он станет единым с объектом медитации, как с его концепцией, так и с названием. В бою из этого источника черпается киай или крик духа; общая сила воли, которую кандидат получает от этого пути, может применяться любым Пробуждённым.

Гармония (Тело, Харизма): Этот путь управляет дыханием кандидата. Поток энергии, протекающей через тело Пробуждённого, является не сознанием духа, а энергией, которую душа использует в своих физических и астральных проявлениях. Маг, способный управлять этой энергией, может преобразовывать её в вибрацию, которую можно передавать другим, заставляя их гармонично вибрировать в ответ. Волшебник, наполненный такой энергией, излучает силу и здоровье.

Инстинкт (Реакция, Интуиция): Этот путь развивает слух кандидата, позволяя ему слышать свой внутренний голос. Сосредоточение на данном пути стимулирует чувство близости, позволяющее чувствовать присутствие других. Инстинкт также служит силой, отделяющей астральное тело от физического. Следование этому пути ведёт к понятию самого себя.

Познание Пространства и Времени (Логика, Интуиция): Этот путь представляет собой высшую степень развития разума. Следование ему позволяет кандидату развивать контроль над нервными центрами своего тела. Также данный путь дарует невероятную духовную силу, знание и силу воли. Этот путь является основой мощи тела. Приобретение более высокого голоса, интуитивных знаний или ясновидения, всё лежит на этом пути, как и сама душа.

Контроль (Сила Воли, Сила): Этот путь приводит к слиянию духа и материи там, где объединяются индивидуальное и коллективное сознания. Погружение сознания кандидата в Вечность позволяет ему воплощать свою волю через элементы.

Сатори (Харизма, Магия): Это не вечное просветление. Как показывают упражнения данного пути, это скорее цель медитации и Пробуждения, реализация связей между разумом, телом и духом. За свою жизнь человек может испытать множество прозрений, но никогда не сможет достичь вечного просветления.

персонажи, способные создавать свою астральную проекцию, либо персонажи, получившие доступ к силе духа Астральные Врата (стр. 196). Перед прохождением квеста персонаж должен подготовиться посредством ритуала медитации. Этот простой ритуал требует уровня Мощи, равного степени посвящения, которой хочет достичь персонаж. Проведение ритуала занимает (Мощь) часов. Успешное завершение этого ритуала означает, что персонаж может выйти за рамки материального мира и предстать перед Обитателем Порога (стр. 347, ОКП SR5). Самоподдерживающийся ритуал создаёт вокруг тела мага оберег, пока персонаж находится вне физического плана. Во время прохождения ритуала время не имеет значения. Маг может потратить на прохождение дни, недели или даже месяцы, когда в реальном мире пройдёт лишь пара часов.

АСКЕТИЗМ

Испытание аскетизмом подразумевает отказ от радостей современных технологий и магических удобств. На протяжении как минимум двадцати девяти дней персонаж должен полагаться лишь на собственные умения и таланты, а также избегать использования любого оборудования, кроме самых простых инструментов. Запрещается использование таких предметов, как электронные приборы (коммлинки, радио, дроны и большая часть огнестрельного оружия), транспортные средства (кроме одомашненных животных), фетиши, фоки и призыв духов (когда духи узнают, что маг проходит данное испытание, они более чем рады помочь ему и не отвечают на призывы). Испытание должно продлиться несколько игровых сеансов, о чём мастер игры договаривается с игроком. Чем выше степень посвящения, тем больше сеансов должно занимать испытание. В ходе игрового сеанса от игрока требуется продемонстрировать использование нескольких умений. Количество необходимых проверок определяется мастером игры, но рекомендуется проводить как минимум [Магия] проверок за сеанс. Важно не успешное прохождение проверки, а сам факт использования умения, хотя мастер игры может ограничить количество применяемых боевых умений. Персонаж не может пройти два испытания аскетизмом подряд.

ПОДВИГ

Испытание подвигом требует от персонажа выполнения некой трудной задачи с определенной целью, связанной с его прошлым, традицией, духом-наставником, волшебной группой (если он состоит в такой) и/или моральным кодексом (при наличии такового). Перед началом испытания подвигом мастер игры с игроком должны обговорить цель и ввести её через отыгрыш. Таким испытанием может стать бег (или кампания) сам по себе, хотя такой бег и должен иметь отношение к персонажу и соответствовать его образу. Планируя подвиг, мастер игры может подогнать количество Кармы, заработанной в ходе его выполнения, к количеству Кармы, необходимому для посвящения. Тогда по завершении подвига у кандидата нужное количество Кармы, в то время как сам подвиг может стать стимулом для проведения множества игровых сессий.

ФАМИЛЬЯР

Это испытание требует от персонажа призвать духа-союзника (стр. 204) в конце посвящения, само же испытание состоит в поиске формулы призыва духа и всего необходимого для него. Это испытание доступно только магам, обученных искусству воззвания и заменяет собой изучение заклинаний **Призыв Великого Духа** и **Призыв Союзника**.

ГЕЙС[1]

Чтобы пройти это испытание, персонаж добровольно принимает гейс, ограничивающий его магические способности. Подходящий гейс создаётся игроком совместно с мастером игры. От гейса, взятого в качестве испытания, невозможно избавиться.

КЛЯТВА

Испытание клятвой заключается в том, что персонаж клянётся соблюдать правила и запреты волшебной группы. Оно доступно только членам таких групп (см. **Магические Сообщества**, стр. 54). Несмотря на то, что персонаж может давать неограниченное число клятв на протяжении своей жизни, испытанием будет считаться лишь самая первая клятва.

ЖЕРТВА

Распространённое во многих древних и примитивных традициях, испытание жертвой требует от мага отрезать или повредить часть своего тела. Увечья, полученные в ходе прохождения такого испытания, нельзя исправить при помощи хирургии, а утраченные части тела нельзя заменить. После прохождения этого испытания персонаж перманентно теряет 1 очко соответствующего атрибута (например Харизмы или Интуиции для глаза, Ловкости для руки). В качестве примера жертвы можно привести ритуальное рубцевание лица, шеи или рук (Харизма), прижигание сухожилий кисти, руки или ноги (Реакция). Естественное максимальное значение этого атрибута персонажа (стр. 70, ОКП SR5) перманентно снижается на 1. Персонаж не может пожертвовать часть тела, значение связанного с которой атрибута уже равно 1. Также нельзя жертвовать атрибутами, увеличенными за счёт кибервэра, заклинаний или сил адепта. Если это испытание проводится неоднократно, то персонажу запрещается уменьшать один и тот же атрибут два раза подряд.

ДИССЕРТАЦИЯ/ШЕДЕВР

Испытание диссертацией/шедевром требует от Пробужденного персонажа записать свои знания или создать произведение искусства. Для металюдей, получающих официальное образование, написание диссертации в качестве испытания бонусом гарантирует им получение звания Доктора Тауматургии (если они, конечно, выполнили все остальные требования). Это испытание требует от персонажа написания физической работы. Диссертация должна быть написана на пергаменте или напечатана и свёрстана как печатный экземпляр. Шедевр также должен иметь физическое воплощение (например, партитуру, картину или сценарий фильма). Написание диссертации требует прохождения Длительной проверки Логики + Аркана [Ментальный] (8 + желаемая степень посвящения, 1 неделя). Создание шедевра требует прохождения Длительной проверки Умельца + Интуиции [Ментальный] (8 + желаемая степень посвящения, 1 неделя).

Завершённая работа обладает собственной аурой, являющейся копией ауры персонажа на момент её создания. Также она считается существенной связью со своим создателем. Каждая созданная копия такой работы является прочной симпатической связью. Использование работы по назначению (исполнение музыки, съёмка трида, ссылка на диссертацию в волшебном журнале) не оказывает никакого ощутимого влияния на её создателя.

Испытание диссертацией/шедевром опасно тем, что если уничтожить все физические копии работы, то её создатель немедленно потеряет 1 степень посвящения. Чтобы предотвратить это, персонаж может сразу же принять гейс (стр. 144). Если он всё же решит пожертвовать степенью посвящения, это может привести к потере атрибута Магия, если текущее значение его Магии превосходит 6 + (текущая степень посвящения). Большинство авторов делает запасные копии своих диссертаций или шедевров для предотвращения этого.

[1] Вариант обета из ирландских легенд. Из-за конфликта двух гейсов погиб герой Кухулин. (Прим. перев.)

ВЫСШИЕ ИСКУССТВА

ГЕОМАНТИЯ

Мана может менять свою концентрацию, иногда формируя потоки, напоминающие ручьи и реки. Эти волшебные реки называют линиями маны. Большинство магов понимает только косвенные воздействия линий маны, вроде большего числа реагентов, растущих поблизости, или счетчика фона отдельно взятой линии. Геоманты умеют незаметно влиять на эти естественные потоки маны и использовать их энергию для умения Чародейство.

Магов, практикующих геомантию, можно разделить на две основные группы: геоманты и геомасоны. В целом это похоже на разделение на герметические и шаманские традиции. Геомантия учит интуитивному представлению о потоках энергий и обычно включает в себя изучение фэн-шуй и книг *Као Гун Цзи* и *Лу Бань Цзиня*, содержащих инструкции о методах строительства, максимизирующих энергию *ци*. Тем не менее сама геомантия намного старше книг по ней; она существует уже более шести тысяч лет, а её фундаментальная символика появилась задолго до *И Цзин* и фэншуя. Это порождает теории о том, что это искусство было передано людям Востока более совершенной цивилизацией, такой, как Атлантида. Геомантией обычно занимаются приверженцы шаманских традиций.

Геомасонство учит, что строительство особых сооружений может оказывать влияние на экстрапланарные энергии. Геомасонство обладает историей не менее древней, чем у Геомантии. Египетские и амазонские пирамиды являются свидетельствами древнего геомасонства. Это добавляет ещё больше аргументов в пользу теории об экспансии цивилизации Атлантиды, соответствующей учению об искусстве Фонда Атлантиды. Зачастую геомасонство изучают герметические маги.

Школы вроде Университета Техники и Геомантии Монтаны в Бьютте специализируются на обучении техникам как геомантии, так и геомасонства. (Хотя УТГМ и находится на территории Нации Сиу, в нём преподают в основном англоговорящие герметические учителя.) Многие учения включают в себя практическую часть. Студентам выдают биолокационные жезлы и отправляют их на поиски колебаний линии маны. Другие занятия заключаются в манипуляции линиями маны при помощи ритуальной магии и аспектировании их согласно традиции мага, давая посвящённому магу бонус к другим Магическим умениям. Изучая геомантию, маг сначала учится ритуалу **Аспектирование Мана-Линии** (стр. 124). После посвящения он может расширять диапазон своих знаний другими ритуалами. Основными реагентами геоманта являются артурова рапира, кровь дракона, грибы с красными шляпками и другие манатропические Пробуждённые растения.

Управление несколькими линиями маны в городской среде подразумевает высокую конкуренцию, поскольку линия маны влияет на фэн-шуй здания, через которое проходит. Корпорации нанимают геомантов и геомасонов для перенаправления этих волшебных энергий на подпитку физических и астральных конструкций или усиление ритуалов. Также они нанимают таких магов для подрыва или саботажа использования маны другими корпорациями.

ПРОФЕССИЯ: МАСТЕР ФЭН-ШУЙ

Оказывается, вовсе не маги, бросающиеся заклинаниями направо и налево, загрязняют астральный план и негативно влияют на чародейство. Согласно этой философской школе, во всём виноваты мировые страдания и психологические проблемы. Используя искусства геомантии и очищения, истинный мастер фэн-шуй может не только уменьшить влияние фона, но и настроить потоки маны так, чтобы они приносили пользу клиенту. Мастера фэн-шуй аспектируют линии маны, осуществляют окуривание и используют круги очищения, защищая офисы и дома от любого негативного влияния, позволяя корпоративным волшебникам работать лучше. Снижение счётчика фона может быть временным, но это идёт мастеру фэн-шуй только на пользу, обеспечивая его новой работой.

РИТУАЛЫ

Аспектирование Линии Маны
Манифест Ша
Лей-Зрение

ЗАЧАРОВАНИЯ

Перезарядка Реагентов

НЕКРОМАНТИЯ

В тридах некромантию часто показывают как искусство, способное возвращать мёртвых к жизни, хотя на деле это не так. Бегущего могут спасти от смерти только мастер игры и сжигание очка Грани. Некромантия это понимание способности магии резонировать с останками человека и пробуждать воспоминания среди костей. Это искусство происходит из шаманских ритуалов разговора с предками, но многие традиции осуждают его по философским и этическим причинам. Некромантия часто ошибочно принимается за магию крови, причиной этому служат ритуалы вроде Кровавого Взора и предметы типа Руки Славы. Однако некромантию интересует лишь то, что следует за жизнью, а не сама жизнь как источник топлива для заклинаний. Тем не менее, некромантию не практикуют повсеместно, и лишь немногие маги признают своих коллег, практикующих её. Последние известны как некроманты, хотя приверженцы шаманских традиций и предпочитают древневавилонский термин *манзазу*, поскольку он звучит менее негативно.

Некромантией могут заниматься только маги, способные призывать духов людей, ведь некромант должен понимать основные принципы человеческой

натуры. Судебным тауматургам часто предоставляются полномочия использовать ритуалы некромантии в ходе расследования. Более тёмные области некромантии могут быстро привести к использованию магии крови, поэтому корпорации и правоохранительные органы периодически требуют от некромантов прохождения осмотров у психолога.

Школ, обучающих некромантии, существует не так много, а тех, которые посвящают в неё — ещё меньше. Одним из немногих университетов, выпускающих студентов в направлении Судебная Тауматургия, и единственным из них, официально преподающим и сертифицирующим некромантию, является Университет Лойола в Новом Орлеане. На курсах некромантии много внимания уделяется истории и человеческой анатомии. В Лойоле студенты изучают человеческие останки и определяют по ним причину смерти, причём как при помощи осмотра трупа, так и путём разговора с костями. Ключевым для некромантии является знание всех аспектов смерти. Студенты изучают похоронные церемонии прошлого и настоящего, а также обряды погребения народов мира. Первый ритуал, которому учатся некроманты, это **Связывание Могилы** (стр. 139), позволяющий мёртвым покоиться с миром. Обычно некроманты используют реагенты из семейства паслёновых, такие как белладонна или томат, возможно именно поэтому их иногда ошибочно называют *венефичи*, или отравители.

ПРОФЕССИЯ: СУДЕБНЫЙ ТАУМАТУРГ

Судебный тауматург это маг на службе правоохранительных органов. Эта профессия не связана с какой-то конкретной традицией (хотя многие ошибочно считают, что судебными тауматургами бывают лишь герметические маги из-за большого их числа в рядах Одинокой Звезды и Странствующего Рыцаря). Маги этой профессии изучают места преступлений, если есть подозрения, что в них замешана магия. Умение Проницательность и Чувствование позволяют тауматургам находить преступников по их астральным подписям и определять мотив преступления, изучая эмоциональный контекст астрального плана. Также судебный тауматург обладает инструментами, позволяющими ему находить на месте преступления больше улик, чем обычным следователям.

Хотя судебные тауматурги прибывают на место преступления после совершения преступления, не думайте, что они недостаточно тренированы: Они проходят то же обучение охране правопорядка и стрельбе, что и их коллеги-офицеры. Многие судебные тауматурги обучаются некромантии, чтобы быстрее ловить преступников, совершающих убийства. Правоохранительные органы постоянно следят за судебными тауматургами, ежемесячно проводя психологические осмотры, чтобы убедиться, что их сотрудники не занимаются тёмными искусствами.

РИТУАЛЫ

Связывание могилы
Метка Смерти
Кровавый Взор

ЗАЧАРОВАНИЯ

Посмертная Оптограмма
Рука Славы

ПСИХОМЕТРИЯ

Смирись с этим: магия это странная штука, а астральный план ещё страннее. Например, от зданий, имеющих какое-то значение для людей, останется некая астральная тень, даже если их разрушить. То же самое происходит и с объектами, пригодными для использования в качестве симпатической связи. Они не получают ауру, как живые существа, но резонируют в такт эмоциям и впечатлениям. Эмоции могут быть связаны с объектами, также как звук в астральном мире может зависеть от цвета ауры.

Посвящённые в психометрию учатся слышать такие вещи. На первом занятии в школах психометрии студентам предоставляется множество объектов, один из которых уже использовался по назначению, в отличие от остальных, и просят определить использованный предмет. На следующих занятиях учат определять не только такой предмет, но и того, кто им пользовался. Именно так преподают психометрию в большинстве тауматургических школ. Возможно, это происходит из-за клейма псевдонауки, наложенного на так называемое «шестое чувство» в Пятом Мире, но чтобы получать преимущество от использования психометрии магам достаточно и этого. Маги, посвящённые в психометрию, обычно в первую очередь учатся ритуалу **Симпатическая Связь**.

Дальнейшее изучение психометрии позволяет магу не только чувствовать такие психометрические отпечатки, но и считывать их. Это позволяет ему использовать умение Чувствование для интерпретации связанных с предметом эмоций, а порой и для получения дополнительных сведений о нём.

Королевская Коллегия Магов в Оксфорде это пример Пробужденной школы, обучающей продвинутой психометрии. В ней обучают арканоархеологов и кураторов, способных интерпретировать подобные элементы предполагаемых артефактов, распознавая в них фальшивки, либо используя их для поиска расхитителей гробниц.

ПРОФЕССИЯ: ОККУЛЬТНЫЙ КРИМИНАЛИСТ

Хотя в большинстве случаев правоохранительным органам запрещается выслеживать преступников при помощи психометрических техник, эти правила не распространяются на оккультных криминалистов или мистических охотников за головами. За соответствующую плату эти маги могут разыскать кого угодно при помощи психометрии, часовых и ритуалов, даже когда для обычных техник след уже простыл.

ЗАЧАРОВАНИЯ

Символическая Связь
Мистические Оковы

МЕТАМАГИИ

Симпатическая Связь
Психометрия

СИМПАТИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ

Объект, используемый для создания любой связи, должен быть маленьким и лёгким, чтобы маг мог его поднять. Хотя любимый автомобиль риггера и считается симпатической связью, он слишком большой — его не унесёшь. Хватит и подушки водительского сидения.

Ритуал, в котором вместо Связующего Объекта используется симпатическая или символическая связь, завершить куда сложнее. При использовании симпатической связи Мощь заклинания во встречной проверке Шага 7: Запечатывание Ритуала (стр. 323, ОКП SR5) увеличивается на 2, а при использовании символической связи — на 4.

ПСИХОМЕТРИЯ

Психометрия по ощущениям похожа на флэшбек, поток чувств и эмоций, который порой не получается контролировать. Стоит тебе развить в себе этот навык, и пути назад уже не будет. Каждое прикосновение будет вызывать поток воспоминаний. Уверен, что хочешь знать историю каждой стопки или барного стула? Маги учатся создавать ментальные барьеры, чтобы фильтровать отклики астральных отпечатков от фонового шума. На то, чтобы ослабить барьер, попытаться считать объект и вновь восстановить защиту, магу требуется всего несколько мгновений. При чтении объекта маг проходит проверку Чувствования + Интуиция + степень посвящения [Астральный]; модификаторы и результаты проверок указаны в таблице Психометрии.

Во время чтения объекта маг получает штраф -2 к набору кубиков на все прочие действия. К сожалению, в процессе чтения объекта маг не контролирует время, которое оно занимает, и не может прервать его преждевременно. Чтение может занять 1 минуту, может 5, а может и дольше. Мастер игры может бросить 1к6 для выбора продолжительности чтения, либо выбрать её на основании психометрического опыта персонажа.

ВИДЫ СВЯЗЕЙ

СВЯЗУЮЩИЙ ОБЪЕКТ

Связующий объект это неотъемлемая часть цели. Для неодушевленного объекта он должен являться основной частью его структуры. Кирпич из стены здания будет являться связующим с ним объектом, а вот орнамент или другая декоративная часть здания — нет. Если цель — живое существо, связующим объектом является образец её ткани. К сожалению, образцы тканей со временем разлагаются и перестают быть пригодными для использования в качестве связующего объекта. Кровь и другие биологические жидкости пригодны для использования первые нескольких часов, а пальцы или большие образцы ткани — несколько дней, пока не началось разложение. Прохождение Простой проверки Знаний Биология позволяет более точно выяснить, сколько времени осталось до разложения образца. Химические консерванты делают образец непригодным для использования в качестве связующего объекта.

СИМПАТИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ

Симпатическая связь может быть создана только для разумных существ, поскольку неодушевленным объектам недостаёт эмоций. Объектом связи может служить предмет, часто используемый целью, либо являющийся эмоционально значимым для неё (унитаз симпатическим объектом не считается). Если цель пользовалась предметом больше пяти минут, то его тоже можно использовать для создания симпатической связи (к примеру для этого подойдёт ручка, обертка от МакХаг-бургера, и т.д.).

Важные для цели предметы могут поддерживать симпатическую связь на протяжении многих недель, предметы одежды — на протяжении нескольких дней, а предметы, использованные целью более пяти минут, пригодны для создания связи на протяжении удвоенного последнего времени взаимодействия с целью.

СИМВОЛИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ

Символические связи являются самыми слабыми из использующихся в ритуальной магии. Такие предметы представляют собой условное изображение цели. Риск использования таких предметов состоит в том, что они могут использоваться в качестве связующего объекта против своего создателя. См. Символическая Связь (стр. 147).

ТАБЛИЦА ПСИХОМЕТРИИ

СИТУАЦИЯ	МОДИФИКАТОРЫ
ВРЕМЯ, ПРОШЕДШЕЕ С МОМЕНТА ВПЕЧАТЛЕНИЯ*	
1 день	+0
1 неделя	-2
1 месяц	-4
1 год	-6
1 десятилетие	-8
Каждое последующее десятилетие	-2
ПРИРОДА ПРЕДМЕТА	
Природа предмета сильно связана со сформированным впечатлением (обручальное кольцо, любимая игрушка и т.д.)	+2
Цель была сильно связана с предметом в момент формирования впечатления (игрушка друга, здание школы и т.д.)	+2
Впечатление связано с насилием или сильными эмоциями	+3
Впечатление связано с насильственной смертью	+4
Предмет является связанным фоком	+ (Рейтинг)**
Предметом является место площадью более 500 км^2	-2
С предметом связано более одного важного впечатления	-1 за каждое
Астральная подпись была стёрта (стр. 341, ОКП SR5)	-1
К предмету применялась метамагия Очищения (Окуривание, стр. 136)	-Мощь
Каждая последующая попытка считать предмет	-2

ИНФОРМАЦИЯ	
УСПЕХИ	**ПОЛУЧЕННАЯ ИНФОРМАЦИЯ**
0	Никакой
1	Обрывки сведений, поверхностные и бессвязные впечатления
2	Более глубокие и полные сведения, хотя видения всё ещё бессвязны
3	Видения более последовательны, содержат больше деталей и затрагивают несколько органов чувств
4+	Длинные последовательные видения, затрагивающие множество органов чувств и содержащие важную информацию

** Предметы, изолированные от других аур или внешнего воздействия (находящиеся в могилах, подвалах, заброшенных городах), могут сохранять впечатления на протяжении более долгого времени. Предполагается что предметы, находящиеся в Геясфере — т.е. под землёй — дольше сохраняют впечатления. Мастер игры может уменьшить модификатор времени для таких предметов до недели, месяца или года.*

*** Модификатор применим только к впечатлениям, относящимся к человеку, связанному с фоком. Связанный фок в качестве модификатора даёт максимально возможный рейтинг.*

МАГИ И ИХ СВЯЗУЮЩИЕ ПРЕДМЕТЫ

Некоторые люди боятся магов из-за того, что маги, по их мнению, могут сделать, верно? Скажем так, маги тоже боятся других магов, особенно если у последних есть связующий объект, который можно использовать в ритуальном волшебстве. Триды и мифы плодят параноию рассказами о злых волшебниках, крадущих пряди волос или капли крови, и они делают это небезосновательно. Например, традиция вуду специализируется на непрямой ритуальной магии. Из-за этого некоторые

дроны-уборщики и службы, специализирующиеся на быстром избавлении от любых органических материалов, позиционируются как "магочувствительные". Их чуть менее легальные коллеги заботятся даже об очистке пятен крови, не задавая лишних вопросов. В «Весёлом Парикмахере» в Сан-Диего, например, есть драконоподобный огненный гомункул, поедающий мусор, остающийся после каждой стрижки. Обрати внимание: это не то же самое, что и мана-чувствительные сервисы вроде дронов и механизмов, фильтрующих загрязнения, или использующие менее вредные химикаты, предотвращая нарушения фэн-шуй мага.

ПРОРИЦАНИЕ

В астральном плане можно найти тени предметов, существующих на данный момент, тени объектов и событий прошлого, а возможно и тени событий будущего. Астральный план это непрерывно смешивающийся отпечаток эмоций, мыслей и аур всего и вся. Прорицание позволяет посвящённому магу всматриваться сквозь туманы времени и видеть, что судьба приготовила для того или иного человека или предмета. Некоторые маги считают, что так можно получить общую картину событий, которые произойдут с определенным человеком (местом, предметом и т.д.) в будущем. Не существует единого пути обучения прорицанию. Этот раздел магии крайне пострадал во время Пятого Мира из-за ярмарочных гадалок и экстрасенсов-шарлатанов.

Законы всех цивилизованных правительств и организаций запрещают использование прорицания для проверки людей на предмет будущих преступлений и превентивного ареста. С другой стороны никто не запрещает использовать прорицание на человеке, уже совершавшем преступления, чтобы проверить, совершит ли он ещё одно, когда стоит вопрос о его условно-досрочном освобождении, но этот метод используется крайне редко из-за затрат времени и денег, которые потребуются на проверку каждого человека с криминальным ГРЕхом. Ни Странствующий Рыцарь, ни Одинокая Звезда не используют прорицание в своих расследованиях, поскольку, как писал профессор Шварцкопф в своём дополнении к *Corpus Hermeticum on Divination,* «использование знаний, полученных в ходе ритуала Предсказания, может изменить конечный результат, подобно "эффекту наблюдателя" в квантовой физике, где наблюдатель непроизвольно оказывает влияние на результат наблюдения». То есть частицы могут быть неопределенными в своем движении и положении, но они ничего не имеют против металюдей.

Обучение прорицанию основано на интерпретации ауры объекта и маны, протекающей вокруг или через него. Программа МИТиЧ подразумевает герметический подход к обучению; оценка работы студентов осуществляется путём сравнения рассчитанной на компьютере вероятности события с его же вероятностью, предсказанной студентом. Более известными и традиционными школами прорицания являются частные школы Сивилл, расположенные в Итальянской Конфедерации, Греции и других странах Средиземноморья.

Поскольку видения предсказателя и их интерпретация традицией мага могут быть довольно непредсказуемыми, многие школы, если они вообще обучают искусству прорицания, обязуются ставить обучение превыше всего. Магов, владеющих даром предвидения, называют предсказателями, оракулами, пророками, а порой и сумасшедшими, утверждающими, что конец близок. Маги, обучающиеся Прорицанию, в первую очередь учатся ритуалу Предсказание и Ворожба (стр. 137).

РИТУАЛЫ
Предсказание и Ворожба

МЕТАМАГИИ
Чувство Опасности

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

Маг может настроиться на более высокое понимание пути, которому он следует. Эта гиперосведомленность позволяет магу чуять опасность, прежде чем он ей подвергнется. Эта способность аналогична одноимённой силе адепта, но вместо уровней силы выступает степень посвящения мага. Метамагию и силу нельзя объединять, поэтому персонаж, владеющий и той, и другой, использует наиболее развитую из них.

ДУХОВНЫЕ ИСКУССТВА

ВОЗЗВАНИЕ

Призыв духов при помощи силы воли — искусство само по себе, но некоторые маги пытаются расширить границы того, что можно призвать в этот мир. Воззвание учит мага возвращаться к основам колдовства, понимать отношения между духом и магом. Школы, обучающие воззванию, как правило, подгоняют свои учения под определенную традицию или несколько традиций, сужая спектр техник. МИТиЧ не только обладает одной из пяти лучших герметических библиотек в Северной Америке, но и является лучшим в плане обучения многим духовным искусствам.

С годами маги всё больше и больше узнают о мире духов. Двадцать пять лет назад в МИТиЧ был разработан ритуал часового. Не так давно той же группой магов был создан ритуал создания гомункулов. В МИТиЧ обучают воззванию согласно герметической традиции, хотя некоторые его выпускники открывают собственные магические курсы, соответствующие Викканским учениям.

Хотя он всё ещё является призывателем, маг, изучающий воззвание, сосредотачивает своё знание ритуальной магии на подсчёте духовных формул. Обучение начинают с основ колдовства; некоторые отправляются в метапланы, чтобы посмотреть на духов, которых нельзя призвать простыми средствами. Там они исследуют этих

духов и пытаются определить формулы, соответствующие им лучше всего. Маг считается успешно прошедшим тест, если у него получается призвать одного из вышеописанных духов, что является одной из самых опасных частей обучения.

После прохождения этих тестов маг учится определять черты духов по их формулам. Посвящённые в воззвание обычно сперва изучают ритуал **Призыв Великого Духа** (стр. 138), но маги, избравшие испытание фамильяром (стр. 144), обязаны в ходе посвящения изучить ритуал **Призыв Союзника**. Духи-союзники, также известные как фамильяры, тотемные компаньоны и духи-слуги, это уникальные и сильные духи, поддерживающие мага во всех его начинаниях, а не простой элемент магии или боя. Различные традиции по-разному относятся к духам-союзникам и по-разному представляют их. К примеру, фамильяром может служить дух зверя, обитающий в теле волка, проявленная тень чёрной кошки или призрак, вселившийся в человеческий череп.

Не так много корпораций занимаются исследованиями в области воззвания. В службах безопасности обычно состоят простые заклинатели, обеспечивающие астральную защиту, но корпорации, которым это по карману, обычно не пускают их в бой, призывая с их помощью духов для противостояния бегущим.

РИТУАЛЫ
Призыв Союзника
Призыв Великого Духа

ЗАЧАРОВАНИЯ
Гови

КАНАЛООБРАЗОВАНИЕ

Каналообразование изначально воспринималось традициями, призывающими духов, как способность подчинять себе людей и предметы. Вместо исследования возможностей призыва такие маги изучают связь между духом и призывателем. Они учатся расширять эту связь и позволять духу делить тело с магом в физическом плане. Эта метамагия может быть изучена магом любой традиции.

Хотя именно традиции вуду зачастую ассоциируются с магами, подчинёнными духами (в данном случае лоа), эту концепцию исследуют и многие другие традиции, такие как шаманы Бали, призывающих в своё тело хьянгов (духов-помощников), чтобы защищать людей и места от дурного влияния.

Хотя МИТиЧ и является ведущей школой, обучающей духовным искусствам, многие предпочитают Университет Лойолы из-за царящей там атмосферы (местный Геде[1] является духом вечеринок и вытаскивает из общежития даже интровертов). Многим людям сложно осознать концепцию обладания одним телом с духом, поскольку большинство магов испытывают трудности с психологической терапией и дисциплиной, необходимыми, чтобы не быть подавленным сознанием духа.

РИТУАЛЫ
Заготовка Живого Вместилища

ЗАЧАРОВАНИЯ
Заготовка Неживого Вместилища

МЕТАМАГИИ
Каналообразование

КАНАЛООБРАЗОВАНИЕ

Когда маг призывает духа, он может позволить ему овладеть своим телом вместо существования в астральном плане для последующего проявления (стр. 432, ОКП SR5) или материализации (стр. 398, ОКП SR5). Это необходимо решить во время призыва. Каналообразование работает так же, как если бы дух обладал силой Одержимость (стр. 198), за некоторыми исключениями:

- Маг может использовать свои умения и сохраняет контроль над собственными движениями.
- Он может отказаться от контроля духа над телом, но ценой его службы.
- Маг может использовать силы духа за счёт его службы.
- Поскольку в теле мага уживаются два разума, его сопротивление заклинаниям и магическим силам основывается на наименьшем Ментальном атрибуте из двух. Урон от заклинаний и сил наносится и духу, и магу (так что схалявить не получится).
- Дух не может покинуть тело мага, пока не закончится его служба, маг не уволит его, либо пока не истечёт время, указанное в правилах призыва.

ЭКЗОРЦИЗМ

С изучением одержимости духами пришло и понимание того, как изгонять этих духов из их вместилищ. Прибытие шедимов выдвинуло на передний план магических исследований как некромантию, так и экзорцизм. Многие маги, связанные с религиозными орденами, обратились к прошлому, чтобы найти управу на этих духов. Такие школы, как Университетский Колледж Бут, проводят семинары, обучающие и магов, и адептов вынуждать духов покидать их вместилища, не используя умение Изгнание.

ЗАЧАРОВАНИЯ
Шофар

МЕТАМАГИИ
Экзорцизм

ЭКЗОРЦИЗМ

Экзорцизм это уникальная форма духовного боя, в которой маг вытягивает дух из его вместилища. Эта способность требует физического контакта с вместилищем. Заклинатель проходит Встречную проверку Силы Воли +

[1] Одно из семейств Лоа (Прим. перев.)

Харизма против удвоенной Мощи духа. Маг, владеющий умением Изгнание, может прибавить свою Силу Воли к нормальной проверке Изгнания.

ПРОФЕССИЯ: ОХОТНИК НА ДУХОВ

Охотники на духов, эфирные истребители или охотники за привидениями – именно так называют тех, кто зарабатывает на жизнь, взаимодействуя с астральными сущностями. Обычно это включает в себя изгнание духа или сражение с ним. От простых полтергейстов и до более опасных духов-насекомых и токсичных духов – охотник на духов борется со всеми. За соответствующую плату, разумеется. При помощи ряда изгоняющих фоков они помогают домо- и землевладельцам избавляться от надоедливых духов, или помогают правоохранительным органам, предчувствуя появление в городе опасных духов. Адепты, владеющие Астральным Восприятием, могут войти в область обитания духа и избежать Изгнания, использовав Убийственные Руки и по старинке набив ему морду. Умудрённые жизнью охотники на духов добавляют в свой арсенал оружейные фоки или изучают новые метамагии вроде очистки или экзорцизма.

НЕЗРИМЫЕ ИСКУССТВА

МАСКИРОВКА

Маскировка это искусство, позволяющее менять астральный облик мага на неволшебный (обычный) или регулировать его наблюдаемую магическую силу. Для некоторых это может быть вторично по сравнению с сокрытием связанных фоков от других магов. Этому искусству не учат ни в одной из традиционных школ. Чаще всего научиться прятаться хочет отдельный человек или группа магов. Примерами таких магических орденов служат Братья во Тьме и известные лишь по слухам Врата Иштар. Некоторые тайные корпоративные и правительственные школы учат своих сотрудников скрывать и себя, и свои таланты. Маги, посвящённые в маскировку, в первую очередь изучают метамагию **Маскировка**.

Маскировка может быть расширена. Тогда она будет скрывать ускоренные или заякорённые заклинания мага, а также алхимические заготовки. Другие техники маскировки позволяют скрывать предметы, покрытые оберегами или создавать поддельные магические предметы, похожие на настоящие.

РИТУАЛЫ

Маскирующий Оберег
Путающий Оберег

ЗАЧАРОВАНИЯ

Бумажный Лотос

МЕТАМАГИИ

Маскировка
Расширенная Маскировка

МАСКИРОВКА

Информацию об этой метамагической технике можно найти на стр. 358, ОКП SR5.

РАСШИРЕННАЯ МАСКИРОВКА

Расширенная маскировка увеличивает возможности заклинателя, позволяя маскировать закрепленные, поддерживаемые, или ускоренные заклинания; наделённые или настроенные предметы; алхимические заготовки, которыми обладает маг. Маг может замаскировать количество предметов, равное его степени посвящения (в дополнение к связанным фокам). Так можно замаскировать только предметы, обладающие Мощью, меньшей, чем значение Магии заклинателя. Согласно правилам маскировки, чтобы увидеть такие предметы необходимо пройти Встречную проверку Чувствования. Если наблюдатель не получает чистых успехов, замаскированные предметы воспринимаются им как нормальные колебания счётчика фона. **Необходимая метамагия: Маскировка**

ГИБКАЯ ПОДПИСЬ

Как и другие незримые искусства, гибкая подпись не изучается традиционными школами магии. Хотя обычно её и рассматривают как защитное искусство, временно защищающее от некоторых видов ритуальной магии, гибкая подпись может использоваться и для атаки, позволяя обходить обереги и другую магическую защиту. Маскировка является пассивной техникой сокрытия истинного астрального облика, поток же служит её активной альтернативой. Маг учится управлять собственной аурой и вызывать колебания её энергий и структур. Маги, посвящённые в это искусство, в первую очередь учатся метамагии **Гибкая Подпись**.

РИТУАЛЫ

Астральный Двойник

ТЕХНИКИ

Астральный Блеф

МЕТАМАГИИ

Гибкая Подпись
Поток

АСТРАЛЬНЫЙ БЛЕФ

Когда маг использует Чувствование на посвященном, владеющем этой техникой, астральный блеф позволяет последнему потратить Простое действие, чтобы настроить свою ауру и произвести временное ложное впечатление. Создать ложное впечатление можно лишь о некоторых вещах (например, об эмоциональном состоянии, здоровье и т.д.), но даже это может добавить правдоподобности маскировке персонажа или любой другой лжи. Персонаж проходит проверку Обмана + Магия [Социальный] (3); если он преуспевает, то ему

удаётся произвести правильное впечатление и помешать целям исследовать свою ауру слишком близко. Эффект этой магии является кратковременным; если аура такого мага остается в поле зрения кого-то, способного рассмотреть её в деталях, дольше пяти минут, то маскировка спадает. Цель решает, что ауру нужно рассмотреть поближе, независимо от того, действует на неё блеф или нет, и этого достаточно для того, чтобы распознать маскировку. Если же маг хочет убедительно замаскировать свою ауру, то ему лучше использовать метамагию Маскировка. Метамагия астрального блефа может использоваться при проверке Обмана или Маскировки согласно правилам работы в команде (стр. 51, ОКП SR5)

ГИБКАЯ ПОДПИСЬ

Информацию об этой метамагической технике можно найти на стр. 357, ОКП SR5.

ПОТОК

Используя метамагию потока, маг может привести свою ауру в непрерывное движение. Во время движения его меняющаяся аура выделяется в астральном плане, а также временно отключает все мистические связи между собой, и потенциальными связующими объектами (а также симпатическими или символическими связями), связанными фоками, настроенными животными/предметами, призванными/привязанными духами, барьерами маны, активными заклинаниями (поддерживаемыми, ускоренными, или заякорёнными), и алхимическими заготовками (активными или активируемыми по команде). Если во время движения ауры маг использует заклинание, его астральная подпись смазывается и не может быть прочитана. Для любой ритуальной магии, нацеленной на мага в состоянии потока, эффективная Мощь на заключительном шаге встречной проверки увеличивается на 4 + степень посвящения (стр. 323, ОКП SR5). Любая попытка отследить цель сталкивается с той же проблемой – порог проверки увеличивается на 4 + степень посвящения (стр. 345, ОКП SR5).

Маг с аурой, находящейся в движении, может попытаться пройти через оберег (стр. 325, ОКП SR5). Кроме того, алхимические заготовки, активируемые по контакту, могут не реагировать на мага с движущейся аурой. Когда маг вступает в контакт с такой заготовкой, он проходит Встречную проверку своей Магии + степень посвящения против Мощи заготовки; если маг преуспевает, то заготовка останется неактивной, пока его аура находится в движении.

Маг может спокойно поддерживать свою ауру в состоянии потока на протяжении (Магия) часов за одни сутки. Пока его аура находится в движении, маг не может управлять никакими духами или наблюдателями, которыми способен управлять обычно, активировать фоки или заготовки с активацией по команде. Чрезмерное использование потока оказывает на заклинателя перманентное влияние. Использование его на протяжении более (Магия) часов, но меньше, чем удвоенная (Магия) часов в сутки, расстраивает магические предметы (такие, как фоки, фетиши и т.д.), которые нужно будет настроить, чтобы продолжить их использование. Призванные и связанные духи автоматически исчезают. Если аура мага будет находиться в движении больше, чем удвоенная (Магия) часов, его мистические связи с предметами могут перманентно разорваться с пятидесятипроцентным шансом. Это означает, что фоки придётся повторно связывать, а магические связи — создавать заново. Использование метамагии потока более восемнадцати часов в сутки может вызвать более серьёзные постоянные проблемы. Какие именно проблемы — решать мастеру игры, но и диапазон не ограничивается потерей магии или отрицательными магическими качествами.

ЗАЩИТНЫЕ ИСКУССТВА

МАГИЯ ОБЕРЕГОВ

Защитное искусство, также известное как магия оберегов, принимает три различные формы, а именно: блокировка, поглощение и отражение атаки. Многие группы волшебников, а особенно те, у которых есть соперники, помогают своим участникам ПСЗМ (Прикрыть Свою Задницу Магией) при помощи метамагии **Экранирование**, являющейся первой и самой основной формой магии оберегов, которую маг изучает при посвящении в данное искусство. Вторые и третьи формы магической обороны преподаются лишь наиболее воинственными группами волшебников.

Метамагия Поглощение позволяет поглотить ману заклинания, прежде чем оно материализуется, что делает её самым опасным из существующих защитных искусств. В роли техники сосредоточения поглощение позволяет магу куда лучше обращаться с маной. Мана проходит через тело сосредоточенного мага, нанося ему гораздо меньший вред, благодаря чему маг может удерживать её, не преобразуя в заклинание. Те, по кому хоть раз попадал Снаряд маны, знают, что не стоит долго удерживать ману. Из-за опасностей, напрямую связанных с использованием передовых защитных искусств, поглощению обучают в основном только в военных училищах, таких как Цитадель или Уэст-Пойнт, где можно безопасно практиковать магические бои. В таких школах существуют укреплённые боевые арены с толстыми стенами и сильными оберегами, предотвращающими случайные повреждения. Хотя некоторые могут предположить, что студенты таких заведений участвуют в так называемых «дуэлях волшебников», как в тридах, на деле волшебная боевая подготовка ориентируется на командную работу и сталкивает Пробужденных противников с обычными.

РИТУАЛЫ

Дверной Оберег
Зарядка оберега

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Отразить Заклинание
Отклонить Заклинание
Улучшенное Отражение

МЕТАМАГИИ

Экранирование
Поглощение
Отражение

ЭКРАНИРОВАНИЕ

Информацию об этой метамагической технике можно найти на стр. 358, ОКП SR5.

ПОГЛОЩЕНИЕ

Поглощение позволяет магу вобрать в себя часть маны заклинания, использованного против него. Поглотить можно ману активируемых заготовок и некоторых ритуальных заклинаний, ритуал которых включает в себя ключевое слово Заклинание. Используя Прерывающее действие, маг проходит проверку Магии + Контрчародейство [Мощь], где Мощь берётся у заклинания, от которого защищается маг. Каждый выброшенный успех делает следующее:

- Снижает Мощь заклинания на 1.
- Создает в ауре мага "заряд маны", которым он может воспользоваться. Маг может сохранять эту ману на протяжении 1 + степень посвящения боевых ходов, и хранить не более (Магия) зарядов.

Эти временные заряды расходуются на чтение заклинаний. Каждый заряд маны в ауре мага снижает Значение Истощения используемого заклинания на 1 (хотя минимальное Значение Истощения всё ещё равняется 2), после чего исчезает. Маг не может разделить заряды между различными заклинаниями: все сохранённые заряды расходуются на следующее прочтённое им заклинание. Если маг поглощает число зарядов маны, большее, чем его значение Магии, то он получает 1 клетку Физического урона за каждый заряд маны (речь идёт обо всех накопленных снарядах маны, а не только о лишних), после чего все накопленные заряды рассеиваются. Кроме того, если заклинатель не использует заряды маны до истечения их «срока годности», то они рассеиваются, а маг страдает от Истощения, Значение которого равняется количеству рассеянных зарядов. Этому Истощению можно сопротивляться так же, как и обычному. **Необходимая метамагия: Экранирование.**

Поглощение и набор кубиков Защиты от Заклинаний: Если маг поддерживает активное заклинание защиты, пытаясь воспользоваться техникой поглощения, то до конца этого Боевого Хода набор кубов защиты от заклинаний снижается на число успехов, выброшенных при броске поглощения. Для сопротивления урону и защиты от заклинаний применяются стандартные правила.

ОТРАЖЕНИЕ

Отражение представляет собой продвинутое понимание метамагии экранирования, позволяющее магу превратить защитную способность в атакующую. Если маг, обладающий астральным зрением видит, что он или человек, находящийся под его магической защитой, является целью заклинания (для этого необходимо именно астральное зрение, знания самого факта, что противник читает заклинание, недостаточно), он может получить доступ к трём дополнительным Прерывающим действиям, способным защитить группу вместо использования набора кубов защиты от заклинаний (стр. 321, ОКП SR5). Каждым Прерывающим действием маг тратит 1 куб из набора кубов защиты от заклинаний. Если защитные кубы закончились, то Прерывающие действия больше не доступны для мага. Возможные прерывающие действия — Отразить Заклинание, Отклонить заклинание и Улучшенное Отражение. **Необходимая метамагия: Экранирование**

ОТРАЗИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ

ПРЕРЫВАЮЩЕЕ ДЕЙСТВИЕ (-7 ОТ ЗНАЧЕНИЯ ИНИЦИАТИВЫ)

При помощи этого действия маг может пройти проверку Контрчародейства + Магия [Астральный] против проверки Чародейства противника. Если маг-отражатель наберёт большее число успехов, чем заклинатель, то заклинание перенаправится на последнего с вдвое меньшей Мощью, а первоначальная цель урона не получит. Маг-отражатель страдает от Истощения, как если бы он использовал для прочтения заклинания действие Безрассудное Чародейство (обычное Истощение увеличивается на 3). Отраженное заклинание наносит урон только заклинателю, независимо от того, являлось оно площадным или нет. Чистые успехи отражения рассматриваются как успехи чародейства, если бы заклинание читал маг-отражатель. Эти успехи добавляются к любым чистым успехам из первоначальной проверки Чародейства. Если маг не набирает больше успехов, чем противник, то заклинание попадает в цель, как если бы игрок не пытался защититься от него. **Необходимая метамагия: Отражение**

ОТКЛОНИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ

ПРЕРЫВАЮЩЕЕ ДЕЙСТВИЕ (-5 ОТ ЗНАЧЕНИЯ ИНИЦИАТИВЫ, -1 ГРАНЬ)

Для любого непрямого заклинания, предназначающегося для тех, кого маг защищает заклинанием, маг проходит проверку Контрчародейства + Магия [Астральный] против проверки Чародейства противника. Каждый чистый успех проверки добавляет один кубик смещения к атаке, само же смещение определяется мастером игры (стр.194, ОКП SR5). Если маг не набирает больше успехов, чем противник, то заклинание попадает в цель, как если бы игрок не пытался защититься от него. **Необходимая метамагия: Отражение**

ПРОДВИНУТОЕ ОТРАЖЕНИЕ

ПРЕРЫВАЮЩЕЕ ДЕЙСТВИЕ (-10 ОТ ЗНАЧЕНИЯ ИНИЦИАТИВЫ, -1 ГРАНЬ)

Это действие работает так же, как и Отразить Заклинание, однако оно может «вернуть отправителю» полную Мощь первоначального заклинания, либо сохранить его свойства (т.е. если отраженное заклинание будет площадным, то центр его зоны действия переместится на изначального заклинателя). Если маг не набирает больше успехов, чем противник, то заклинание попадает в цель, как если бы игрок не пытался защититься от него. Независимо от

успеха проверки, маг, пытавшийся отразить заклинание, подвергается Истощению, как если бы он сам прочитал его. **Необходимая метамагия: Отражение**

ПРОФЕССИЯ: МИСТИЧЕСКИЙ ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ

Магия не так распространена, как говорят в СМИ, но если на вас всё-таки напал метачеловек, владеющий магией, то лучшей защитой от него будет другой маг. Мистический телохранитель справляется с этой задачей благодаря своим знаниям в области магии оберегов, которые использует чтобы защищать других от различных заклинаний, ритуалов, а порой – и от заготовок.

УСКОРЕНИЕ

Исследования в области самоподдерживающейся магии позволили магам ускорять заклинания, создавая астральное основание для его поддержания. Метафизики используют методы ускорения для создания манатехнологий. Маги, посвящённые в это искусство, в первую очередь обучаются метамагии **Ускорение**.

РИТУАЛЫ

Оберег-Ловушка

МЕТАМАГИИ

Ускорение
Заякорение

ОТЛИЧИЯ УСКОРЕНИЯ ОТ АЛХИМИЧЕСКИХ ЗАГОТОВОК

- Ускорять можно только поддерживаемые заклинания, в то время как заготовить можно любое заклинание.
- Ускоренное заклинание фиксируется на географической точке или человеке. Заготовка связывается с предметом.
- В отличие от заготовки, у ускоренного заклинания нет физического основания, которое можно было бы разрушить, чтобы остановить его действие.
- Ускоренное заклинание продолжает функционировать, пока не будет рассеяно, либо его не разрушит взаимодействие с внешней средой (например, изменение счетчика фона, метачеловек, проходящий через оберег и т.д.). Заготовка работает на протяжении [Потенциал] минут, либо пока его не разрушит взаимодействие с внешней средой.

УСКОРЕНИЕ

Информацию об этой метамагической технике можно найти на стр. 358, ОКП SR5.

ЗАЯКОРЕНИЕ

Метамагия заякорения во многом похожа на алхимию, но основывается на тех же правилах, что и ускоренные заклинания. Ускоренное заклинание может быть присоединено к временной астральной конструкции. Впоследствии этот якорь выпустит ускоренное заклинание при активации соответствующего триггера. Заякорить можно заклинание любой продолжительности, и ему можно задать любой триггер, подходящий для заготовок (стр. 333, ОКП SR5), в том числе счётчик фона и триггеры Детектирующих заклинаний (стр. 310). Условия активации триггера должны быть определены перед использованием заякорённого заклинания.

Как только триггер и условия его активации определены, маг использует заклинание на якорь и записывает число успехов для дальнейшего использования. Затем маг подвергается Истощению с добавочным Значением, зависящим от типа триггера.

Поскольку заякорённое заклинание не привязано к физическому основанию как алхимическая заготовка, создание его якоря требует от мага нечто большего. Чтобы закончить якорь, персонаж должен потратить количество Кармы, равное Мощи заякорённого заклинания. Когда речь заходит об астральных пересечениях (стр. 346, ОКП SR5), астральном бою или попытках рассеивания, такие заклинания следует рассматривать как ускоренные (стр. 358, ОКП SR5). Заякоренные заклинания сохраняют астральную подпись заклинателя, поэтому они могут использоваться для его астрального отслеживания (стр. 345, ОКП SR5), либо в качестве симпатической связи (стр. 147-148).

Когда выполняется условие активации триггера, якорь разрушается, а заклинание выпускается, как если бы маг прочитал его, используя ранее записанные успехи. Поддерживаемые заклинания будут поддерживаться так же, как и ускоренные. Стабильные заклинания будут поддерживаться, пока их эффекты не станут постоянными, и заклинание не закончится. Якорь можно настроить на работу с несколькими триггерами. В таком случае их можно настроить так, чтобы один триггер активировался только после того, как будет активирован другой. Например, контактный триггер можно настроить на активацию только после Детектирующего заклинания, тогда можно будет спокойно взаимодействовать с якорем до активации заклинания. При использовании нескольких триггеров, перед прочтением заклинания маг подвергается добавочному Значению Истощения за каждый из использованных триггеров.

Максимальное число активных якорей, которыми может обладать посвящённый, равняется его степени посвящения. Маг может Свободным действием разрушить один из своих якорей и позволить заклинанию рассеяться без эффекта. **Необходимая метамагия: Ускорение**

Триггеры, доступные для заякорённых заклинаний, можно посмотреть на странице 223.

ТАУМАТУРГИЧЕСКИЕ ИСКУССТВА

ВЫСШИЕ МАГИЧЕСКИЕ ИСКУССТВА

Здесь представлены искусства, углубляющиеся в исследование нюансов магии. Многим метафизикам и корпоративным магам для работы в исследовательских центрах необходимо иметь хотя бы пару учёных степеней в этой области. После более чем пятидесяти лет работы корпорациями было разрботано множество магических продуктов. В их числе алхимические соединения вроде AgHexHex или ПСНЛ (См. стр. 224) и ритуалы, такие как Часовой или Гомункул. Трата огромного числа времени на изучение любого из этих искусств неразрывно связана с исследованиями. Такие исследования занимаются множеством вещей — от переосмысления старинных формул, и до поиска Пробужденных талантов в Матрице. В связи с этим посвящение в высшие магические искусства подразумевает глубокое погружение в понимание того, как из сырой энергии получаются магические эффекты. Многие школы обучают азам разработки заклинаний, но применять их или нет — решать студенту.

ПРОДВИНУТАЯ АЛХИМИЯ

РИТУАЛЫ
Рассеивание

МЕТАМАГИИ
Продвинутая Алхимия
Фиксация

ПРОДВИНУТАЯ АЛХИМИЯ

При помощи продвинутой алхимии маг может заготавливать магические соединения (стр. 222), способные наделить своих владельцев сверхъестественными способностями... или проклясть их. Алхимик также может создавать более специфичные триггеры для заготовок (см. Продвинутая Алхимия, стр. 222). **Необходимая метамагия: Фиксация**

ФИКСАЦИЯ

Информацию об этой метамагической технике можно найти на стр. 357, ОКП SR5.

ПРОДВИНУТОЕ РИТУАЛЬНОЕ ЧАРОДЕЙСТВО

РИТУАЛЫ
Наполнение

МЕТАМАГИИ
Эффективный ритуал
Усиленный ритуал

ЭФФЕКТИВНЫЙ РИТУАЛ

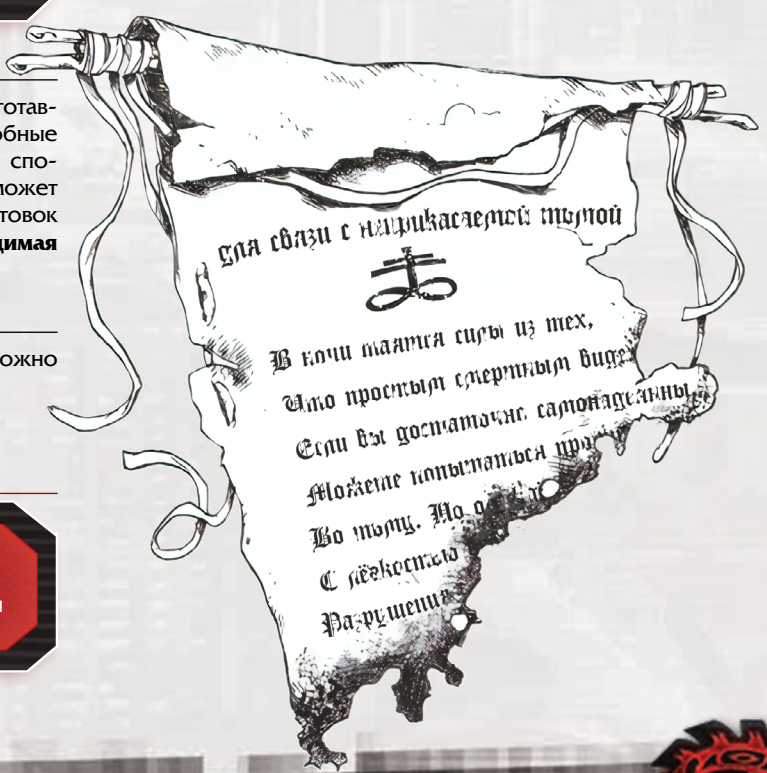
Зачем тратить целый день на пляски вокруг костра, если хватит и двенадцати часов? Маги, углубляющиеся в исследования ритуалов, могут научиться заканчивать волшебный ритуал намного быстрее. Если такой маг является лидером ритуала, то он может сделать его Эффективным, уменьшив продолжительность вдвое ценой увеличения Значения Истощения на 2 на завершающем шаге ритуала (стр. 323, ОКП SR5).

УСИЛЕННЫЙ РИТУАЛ

Усиленный ритуал позволяет магу участвовать в ритуале, не добавляя кубик. Вместо этого он усиливает ритуал, добавляя своё значение Магии к Мощи ритуала для определения его пределов, размеров и эффектов. Такая «помощь» никак не сказывается на завершающем шаге ритуала (стр. 323, ОКП SR5). Маг подвергается Истощению, как будто он активно участвовал в ритуале. Маг по-прежнему может использовать метамагию усиленного ритуала, являясь его лидером, однако это увеличит Значение Истощение ритуала на 2.

ПРОДВИНУТОЕ ЧАРОДЕЙСТВО

МЕТАМАГИИ
Проникающее Заклинание
Формовка Заклинаний



ФОРМОВКА ЗАКЛИНАНИЙ

Информацию об этой метамагической технике можно найти на стр. 358, ОКП SR5.

ПРОНИКАЮЩЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ

При помощи этой метамагии маг может перед прочтением Боевого заклинания увеличить его БР ценой наносимого урона. За каждое дополнительное очко, добавленное к БР заклинания, его ЗУ снижается на 1, а Значение Истощения — увеличивается на 1. Максимально возможное увеличение БР равняется Мощи заклинания. Минимальное ЗУ заклинания равняется 1. К примеру, Огненный Шар с Мощью 5 (обычно наносящий 5С урона и обладающий –5 БР) можно изменить так, чтобы он обладал ЗУ 3С и БР –7, прежде чем его используют; поскольку БР увеличилась на 2, то и Значение Истощения увеличивается на 2. Чистые успехи в этом случае применяются для увеличения Значения Урона или, как обычно, для уменьшения разброса (стр. 194, ОКП SR5).

СОСРЕДОТОЧЕНИЕ

Чародейство порой в шутку сравнивают с пропусканием электричества через хот-дог: немного повысишь напряжение — и маг уже пережарен. Сосредоточение позволяет снизить его при помощи ментальных тренировок, различных для каждого мага. Поэтому маги, изучающие сосредоточение, также могут обучаться пению, актёрскому мастерству, игре в группе или любым другим видам искусства. Они могут, в том числе и заработать степень бакалавра, на случай если их магический дар когда-нибудь сойдёт на нет.

Поскольку сосредоточение это довольно простая техника, полезная в любой области магии, ей обучают даже в школах с внеклассными магическими занятиями. Обучение сосредоточению проходит немного эксцентрично и включает в себя такие действия, как пение песен из сериалов или исполнение символических танцев с использованием заклинаний. Учителя астрально наблюдают за тем, как их ученики читают всё более и более сложные заклинания, чтобы оценить, как сильно на них влияет Истощение. Маги, посвящённые в это искусство, в первую очередь изучают метамагию **Сосредоточение**. Некоторые продолжают свои ментальные тренировки, изучая другие методы сопротивления мане или управления ей.

РИТУАЛЫ	МЕТАМАГИИ
Свет Дхармы	Сосредоточение

СОСРЕДОТОЧЕНИЕ

Информацию об этой метамагической технике можно найти на стр. 357, ОКП SR5.

ОЧИЩЕНИЕ

Очищение заключается в исследовании психореактивных свойств маны и способности рассеивать или разрушать отпечатки, остающиеся на окружающей мане (см. **Счётчик фона**, стр. 30). Вместо того, чтобы настраиваться на счетчик фона области, маг учится заранее нейтрализовывать его. Разумеется, нейтрализация является временной, но она полезна и на протяжении нескольких часов. В более мелких масштабах маг может очищать временные отпечатки, остающиеся от событий, или использовать ритуал затирания для удаления отпечатков с объекта, подобно стиранию астральной подписи.

Благодаря признанию того, что человек серьёзно так засрал астральный мир загрязнениями и человеческими страданиями, учение очищения немало приобрело популярности, а профессионалы фэн-шуй — клиентов. Из всех учебных заведений, преподающих очищение, одной из лучших учебных программ обладает Колледж Уильямса. Его студенты на личном опыте узнают, насколько трудно практиковать магию в загрязненных местах вроде Бостонской Гавани и учатся видеть остающиеся в астральном плане психореактивные следы.

Маги, посвящённые в данную школу, в первую очередь обучаются метамагии **Очищение**.

РИТУАЛЫ
Рассеивание

МЕТАМАГИИ
Продвинутая Алхимия
Фиксация

ОЧИЩЕНИЕ

Эта техника позволяет магу временно уменьшать счетчик фона. Очищение влияет только на положительный счетчик фона, которым может обладать область (стр. 30), или на аспектную ману. Маг использует Сложное действие и совершает Встречную проверку Контрчародейства + Магия + степень посвящения [Астральный] против набора кубиков равного счетчику фона. Каждый чистый успех может либо уменьшить счетчик фона на 1, либо увеличить продолжительность ранее достигнутого снижения счётчика фона на 1 боевой ход. Такое снижение является временным и затрагивает только мага-очистителя на протяжении (Магия) боевых ходов. После проверки маг подвергается Истощению со Значением, равным естественному значению счётчика фона. Если счётчик фона превышает значение Магии мага, Истощение становится Физическим. Если счётчик фона превышает значение Магии мага более чем в два раза, то последний не может провести очистку. Очищение можно проводить каждый боевой ход, ещё сильнее снижая значение счётчика фона или увеличивая время его снижения, в таком случае маг будет подвергаться Истощению лишь до второй попытки очищения этой области.

ОЩУЩЕНИЕ

Ощущение расширяет способности посвящённого, превращаясь в полноценное шестое чувство. Ощущающий маг может почувствовать поток маны, текущий вокруг него, не всматриваясь в астрал, как если бы на него дул лёгкий ветерок. Такие маги чувствуют топографию и элементы окружающего астрального пространства. Если чувствующий волшебник как следует сконцентрируется, он сможет почувствовать приближение шторма, находящегося за много километров от него.

Многие колледжи объединяют курсы ощущения и сосредоточения в единственный доступный магический курс. Тем не менее, в Австралии знание ощущения является одним из главных критериев, необходимых для изучения мистических искусств Страны Антиподов. В Университете Чарльза Дарвина посвятили целую учебную программу эфирологии, исследованию астральных явлений, и данный учебный план включает в себя посвящение в ощущение с получением соответствующей степени. Если корпорации хотят заниматься бизнесом в Австралии, то они нанимают эфиролога или мага, владеющего ощущением. Он становится корпоративным астральным метеорологом, выполняющим функции системы раннего оповещения, и защищающим корпоративное имущество. Посвящение в ощущение не даёт магу никаких научных степеней, в отличие от некоторых других искусств, поэтому ощущающие маги иногда используют вместо них собственную должность.

Студенты начинают обучение ощущению с поиска линий маны. Однако в отличие от геомантов, им не выдают инструменты; они должны сконцентрироваться на своих чувствах. После этого их учат идентифицировать события, произошедшие в помещении, по эмоциями, искажающим счётчик фона. Маги, завершающие курс обучения, овладевают метамагией **Ощущение**.

РИТУАЛЫ
Китинг
Дальняя Чувствительность

ЗАЧАРОВАНИЯ
Астральный Порошок

МЕТАМАГИИ
Ощущение

ОЩУЩЕНИЕ

Маг может использовать действие **Рассмотреть Подробно** (стр. 175, ОКП SR5), чтобы изучить детали окружающего пространства — например счётчик фона, его аспектированность, и изменение значения — при этом ему не требуется астральное зрение или создание проекции. Волшебники тоже могут чувствовать отрицательный счётчик фона, основываясь на отливах и пустотах маны (стр. 32), но они куда более чувствительны к ним: при определении эффекта счётчика фона они получают +2. Маг не может использовать эту способность для ощущения астральных форм, заклинаний, барьеров маны,

духов или фоков.

Мастер игры может дать персонажу возможность почувствовать какие-то необычные изменения, даже если на данный момент он не использует ощущение; в таком случае мастер должен провести проверку Проницательности действием Рассмотреть Подробно втайне от игрока, чтобы ничего не выдать. Это подразумевает возможность заметить алчеру (стр. 29), мана-шторма, всплески и искажения маны (стр. 34).

ФИЗИЧЕСКИЕ ИСКУССТВА

У адептов есть свои метамагии, которые они могут изучать по мере обучения. Когда адепт выбирает Путь (или выбирает не выбирать его), ему открывается больше возможностей для самосовершенствования. Как и другие искусства, каждый Путь обладает своими ритуалами, усилениями и метамагиями. Адепт может выбирать способности Пути Неопределившегося, даже если он уже выбрал другой Путь.

ПУТЬ НЕОПРЕДЕЛИВШЕГОСЯ

РИТУАЛЫ

Настроить (Животное)
Настроить (Предмет)
Наделение
Наделение предмета

МЕТАМАГИИ

Сосредоточение Адепта
Эффективный Ритуал
Гибкая Подпись
Поток
Переливание
Расширенная Маскировка
Маскировка
Ваяние Ци
Очко Силы

СОСРЕДОТОЧЕНИЕ АДЕПТА

Информацию об этой метамагической технике можно найти на стр. 357, ОКП SR5.

ПЕРЕЛИВАНИЕ

АКТИВАЦИЯ: СЛОЖНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Находясь в состоянии сосредоточения, адепт может вытягивать энергию из космоса и подпитывать от неё одну из своих сил. За каждую степень посвящения он может увеличить ОС своей силы на 0,5. Количество уровней силы, усиленной таким образом, не может превышать значение Магии адепта. Сила будет подпитываться на протяжении (Магия) боевых ходов. Как только заканчивается срок действия Переливания, адепт получает Оглушающий урон из-за растяжения ци. Значение Урона равняется учетверённой стоимости усиленного заклинания, выраженной в очках силы (а не значению усиления). Помимо этого адепт на (Магия) минут лишается количества очков силы, равного значению усиления. Какие именно силы это затронет, решает мастер игры, а сам адепт не должен знать, что он не может использовать силу, пока не попытается воспользоваться ей. **Необходимая метамагия: Сосредоточение Адепта**

ОЧКО СИЛЫ

См. стр. 358, ОКП SR5.

ВАЯНИЕ ЦИ

АКТИВАЦИЯ: СЛОЖНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Адепт, находящийся в мире с самим собой, может изменять свою ци, как скульптор меняет влажную глину. Ваяние ци позволяет адепту временно переносить энергию от одной силы к другой, в которую он уже вложил очко силы. Каждая степень посвящения позволяет адепту переместить 0,25 ОС одной силы к другой. Количество уровней силы, усиленной таким образом, не может превышать значение Магии адепта. Сила будет подпитываться на протяжении (Магия) Боевых Ходов. Как только заканчивается срок действия Ваяния Ци, адепт получает Оглушающий урон, Значение которого равняется учетверённой стоимости усиления, выраженной в очках силы. Необходимая метамагия: Сосредоточение Адепта

ПУТЬ АТЛЕТА

УСИЛЕНИЯ

Хождение по Воздуху

МЕТАМАГИИ

Сверхъестественное Мастерство

ХОЖДЕНИЕ ПО ВОЗДУХУ

Адепт может ненадолго наступать на воздух, как если бы вместо него был камень. При подсчёте максимального расстояния прыжка (стр. 140, ОКП SR5) к ней добавляется степень посвящения адепта. **Необходимая сила: Лёгкое Тело**

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ МАСТЕРСТВО

При проверке любого физического действия адепт может использовать в качестве любого физического атрибута свою Магию + степень посвящения. Если он делает это во время боя, то замена атрибута влияет на все физические действия, связанные с этим атрибутом на протяжении боевого хода. Эту метамагию нельзя совмещать с Повышением Атрибута. Это действие можно осуществлять 1 + степень посвящения раз в день. Также сверхъестественное мастерство временно меняет наборы кубиков и Физический предел.

ПУТЬ ВОИНА

УСИЛЕНИЯ

Шквал
Мастер Тайцзицюань

МЕТАМАГИИ

Домен Воина

ШКВАЛ

Даже одно импровизированное оружие в руках адепта становится смертельно опасным; что же произойдет, если их будет несколько? Адепт, владеющий техникой Шквала, может выпустить в цель(и) несколько заранее подготовленных импровизированных метательных снарядов. При атаке метательным оружием адепт может использовать правила узкого или среднего разброса (стр. 190, ОКП SR5). Адепт должен иметь при себе два или более метательных снарядов или несколько импровизированных снарядов, одобренных мастером игры и заранее подготовленных к использованию. **Необходимая сила: Мастер Метания**

ДОМЕН ВОИНА

На адептов, следующих этому пути, никак не влияют фоновые следы насилия и войны, в отличие от других адептов. Штрафы счётчика фона снижаются на 1 + степень посвящения, если он связан с насилием или войной.

МАСТЕР ТАЙЦЗИЦЮАНЬ[1]

В то время как люди по всему миру практикуют тайцзицюань — также известный, как тай чи — для собственной защиты и оздоровления, адепты, владеющие этим искусством, в бою текут, подобно реке, особенно когда бьются с несколькими противниками в ближнем бою. Они используют сильные места различных оппонентов, чтобы направлять их атаки друг против друга. Когда адепт успешно проводит Контрудар против противника, он может вместо нанесения урона перенаправить его атаку на другого врага. Второй противник будет защищаться от этой атаки с количеством успехов, набранных адептом в ходе проверки Контрудара. Основное Значение Урона будет равно урону первоначальной атаки. Эта способность работает только в ближнем бою с несколькими противниками. Вы не можете заставить персонажа атаковать самого себя, но ничто не мешает ему угрожать этим. **Необходимая сила: Контрудар**

ПУТЬ ВЫГОРАНИЯ

УСИЛЕНИЯ
Горячий *Ци*

ГОРЯЧИЙ ЦИ

Обычно когда адепт перегорает, из-за слишком низкого значения Магии ему становятся недоступны некоторые фоки. Техника горячего ци позволяет адепту продолжать использовать фок ци ценой получения Оглушающего урона, равного разнице между Мощью фока и уровнем Магии адепта. Данный урон игнорирует любое сопротивление. Если Мощь фока вдвое превышает значение Магии адепта, то ему наносится Физический урон вместо Оглушающего. Мощь фока должна быть не больше 12. **Необходимая сила: Живой Фок**

ПУТЬ ДУХОВНОСТИ

МЕТАМАГИИ
Домен Духовности
Экзорцизм
Психометрия

ЭКЗОРЦИЗМ

Информацию об этой метамагической технике можно найти на стр. 150.

ДОМЕН ДУХОВНОСТИ

Фон, формируемый доменами религиозного значения, такими как церкви, кладбища, и т.д., не влияет на адептов, следующих этому пути, так сильно, как на других адептов. Штрафы счётчика фона снижаются на 1 + степень посвящения, если он связан с религией или обладает духовным значением.

ПСИХОМЕТРИЯ

Информацию об этой метамагической технике можно найти на стр. 146.

ПУТЬ ЗВЕРЯ

УСИЛЕНИЯ
Когти

МЕТАМАГИИ
Высший Хищник
Форма Тотема (Животное)

ВЫСШИЙ ХИЩНИК

Металюди, ступившие на этот путь, становятся хищниками, и животные чувствуют это. Любое животное, пытающееся напасть на адепта (по команде или без неё) должно пройти Встречную проверку Силы Воли + Интуиция против Магии + Интуиция + степень посвящения адепта. Провал проверки означает, что животное не нападет, из хищнического уважения или из страха быть съеденным, и будет действовать, отталкиваясь от этого. Пробужденные существа получают +2 при прохождении этой проверки. Животное может напасть на спутников адепта, но не на самого адепта. Животное может контратаковать, если адепт сам нападёт на него.

КОГТИ

Адепт проникается своей звериной стороной, что позво-

[1] Подвид ушу (Прим. перев.)

ляет ему делать свои ногти толще и острее, уподобляя их звериным когтям. Значение Урона любых его атак Безоружного Боя увеличивается на 1. **Необходимая сила: Контроль Кератина**

ФОРМА ТОТЕМА (ЖИВОТНОЕ)

Некоторые говорят, что существует сила за пределами земного ци. Другие говорят, что использование её ничем не отличается от призыва духа магом. В любом случае адепты, следующие этому пути, нашли способ стать ближе к своим животным-компаньонам. Эта метамагия позволяет адепту использовать эту энергию для превращения в зверя, с которым была установлена связь.

После двадцатиминутной подготовки адепт превращается в настроенное им животное, сохраняя все его способности. Однако эта трансформация не является временной: она куда ближе к способностям оборотней, по этой причине многих адептов, следующих Пути Зверя, часто по ошибке принимают за оборотней. Физические атрибуты и пределы адепт получает от животного, форму которого он принял, в то время как его Ментальные атрибуты и умения остаются при нём.

Недостатком этой способности является то, что адепту сложно вернуться в человеческую форму, поскольку находясь в теле животного, его разум постепенно становится всё более и более диким. Через несколько дней, проведённых в форме животного, адепт может навсегда застрять в ней.

Чтобы перейти в форму животного в конце ритуала, адепту нужно успешно пройти проверку Арканы + Магия [Ментальный] (2). Адепт может оставаться в этом состоянии сколько захочет. Возвращение человеческого облика требует прохождения проверки Арканы + Магия [Ментальный] (3). Провал проверки означает, что адепту нужно подождать 2 часа, чтобы собраться с мыслями и преодолеть усиливающиеся животные инстинкты. Каждые двадцать четыре часа, проведенные в форме животного, увеличивают порог проверки на 1. Если порог превышает Ментальный предел адепта, он навсегда остаётся животным. **Необходимый ритуал: Настроить (Животное)**

ПУТЬ МАГА

УСИЛЕНИЯ

Проворные Пальцы

Повелитель Девяти Чакр

ПРОВОРНЫЕ ПАЛЬЦЫ

Эта сила наделяет адепта большим контролем при обыске и карманных кражах объекта, мешая другим обнаружить это. Это — истинная ловкость рук, которой стремятся достичь примитивные маги. Она накладывает штраф к Проницательности любого наблюдателя, смотрящего на адепта или являющегося его целью, на 1 за каждый уровень посвящения. **Необходимая сила: Ловкие Пальцы**

ПОВЕЛИТЕЛЬ ДЕВЯТИ ЧАКР

Адепт лучше понимает, как магия переплетается с жизненной энергией человека. Эта сила позволяет ему бить в определенные точки концентрации энергии, вызывая нарушение потоков маны и временно снижая значение Магии цели. Данная атака во многом похожа на Нервный Удар (стр. 174), но в отличие от него не наносит урона. Потерянная таким образом Магия обладает эффектом, схожим с счётчиком фона, поскольку цель накапливает штрафы к наборам кубиков заклинаний и Магических умений. Если Магия цели снижается до 0, то она не может использовать связанные с магией умения или силы адептов, пока значение её параметра не восстановится. **Необходимая сила: Нервный Удар**

ПУТЬ НЕВИДИМКИ

УСИЛЕНИЯ

Теневое Касание

МЕТАМАГИИ

Неподвижность Пустоты

ТЕНЕВОЕ КАСАНИЕ

Адепты, следующие Пути Невидимки, могут научиться не оставлять отпечатки пальцев на предметах, которых они касаются. Также эта способность позволяет не активировать алхимические заготовки, использующие контактный триггер. Применение данной способности требует успешного прохождения Встречной проверки Магии адепта против текущего Потенциала заготовки. **Необходимая сила: Неоставляющий Следов Шаг**

НЕПОДВИЖНОСТЬ ПУСТОТЫ

Медитирующий адепт может закалить свой разум против Детектирующих заклинаний и ритуального волшебства, словно обратившись в ничто. Чтобы войти в это состояние, адепт должен оставаться в покое и концентрироваться только на своём дыхании на протяжении пяти минут; также он не должен говорить, жестикулировать или двигаться. Выполнение любого действия, перемещение или получение любого урона выводит адепта из состояния концентрации, вынуждая его начать сначала. Сопротивляющийся Детектирующим заклинаниям адепт получает бонус, равный 1 + степень посвящения, при прохождении Встречной проверки. Данная метамагия влияет и на предметы, находящиеся в инвентаре адепта, предотвращая их обнаружение (к примеру заклинанием Обнаружить Оружие). Также осложняется и астральное отслеживание адепта, т.к. к порогу проверки Чувствования прибавляется 1 + степень посвящения (стр. 345, ОКП SR5). Адепт может оставаться в этом состоянии до восьми часов.

ПУТЬ ОРАТОРА

УСИЛЕНИЯ
Среброязыкий Дьявол

МЕТАМАГИИ
Фейская Внешность
Присутствие

ФЕЙСКАЯ ВНЕШНОСТЬ

Металюди, следующие этому пути, обладают до жути прекрасной внешностью. Адепт может совершить Встречную проверку Магии + Интуиция + степень посвящения против Силы Воли + Интуиция цели. Если противник провалит проверку, то вместо адепта он будет видеть его идеализированную мана-копию. При проверке Харизмы со стороны очарованной цели, адепт может заменить своё значение Харизмы на Магию + степень посвящения. Если Встречная проверка пройдена иллюзия продлится двадцать четыре часа. Данную способность можно использовать 1 + степень посвящения раз в день. Значение Истощения, испытываемого адептом, равняется числу успехов, набранных целью при проверке (но не может быть меньше 2).

СРЕБРОЯЗЫКИЙ ДЬЯВОЛ

Адепт, следующий Пути Оратора, может оказывать на окружающих длительное влияние, используя Авторитетный Тон (стр. 171). Если адепт преуспевает во Встречной проверке, то цель продолжает выполнять действие на протяжении одной минуты прежде, чем понять что она делает. Болтливость Среброязыкого Дьявола делает его способности бесполезными в боевых ситуациях. Ценой использования этой способности является умственное напряжение. При её использовании адепт получает Оглушающий урон, значение которого равняется числу успехов (не чистых успехов), набранных целью при прохождении Встречной проверки. Сопротивляется урону адепт при помощи Тела + Сила Воли. **Необходимая сила: Авторитетный Тон**

ПРИСУТСТВИЕ

Когда адепт, следующий Пути Оратора, говорит, его присутствие ощущают (а порой даже видят) все окружающие. Адепт, владеющий этой метамагией, может добавить количество кубиков, равное своей степени посвящения, ко всем проверкам социального умения, выбранного при изучении метамагии. Эту метамагию нельзя изучить больше одного раза. Данный бонус применяется только в ситуациях, когда адепт использует своё социальное умение на других, а не сопротивляется чужому.

ПУТЬ ТВОРЦА

УСИЛЕНИЯ
Крысолов

МЕТАМАГИИ
Художник-Хамелеон

КРЫСОЛОВ

Художественное мастерство адепта становится невероятным. Его выступления не просто завораживают аудиторию, они захватывают её. Те, кто видят или слышат его работу, входят в умеренный транс. Адепт может приказать человеку или группе людей не сделать ничего, кроме как наслаждаться зрелищем. Для этого ему необходимо видеть цель (цели). Адепт совершает Встречную проверку Выступления + Харизма [Магия] против Силы Воли + Харизма. Если целями являются несколько человек, из наборов кубиков защищающихся берётся наибольший, а к нему за каждую новую цель добавляется +1 (максимум +5). Если проверка пройдена, то цель (цели) следуют за адептом, пока он выступает на протяжении (Харизма x 10) минут. Метачеловека, подвергнувшегося воздействию этого улучшения, можно вывести из транса громким шумом или сильным толчком.

ХУДОЖНИК-ХАМЕЛЕОН

Художник, обладающий этой способностью, использует собственное тело в качестве холста. Адепт обретает ещё больший контроль над пигментацией своей кожи, что позволяет окрашивать её во множество новых цветов (таких как чёрный, красный или синий). Благодаря этому адепт может создавать татуировки на любой части своего тела или придавать своей коже неестественный оттенок. **Необходимая сила: Контроль Меланина**

ДОЛЖОК МЯСНИКА

Бар «Эль Локо»
Западное направление, Карибская Лига
21 октября 2075 года
1325 Зулу

«Твой ход, слабак».

Рики Шарп лишь ухмыльнулся, глядя на массивного орка. Он знал, что этот уличный самурай пытается вывести его из себя, заставить сделать ошибку. Но Рики не так-то легко спровоцировать. Многие пытались достать его, так или иначе. Все потерпели неудачу.

Внешне Рики был спокоен, однако внутри его была искра, готовая разгореться. Его моджо[1] было на пике, онлайн, готовое выплеснуться, ожидающее лишь подходящего момента. Он держал руки как обычно, и никто не заметил, что правая на два сантиметра приблизилась к зловещему боевому ножу, который был примотан к его бедру. В отличие от него орк выглядел взволнованным и излучал напряжение, его пальцы непроизвольно сжимались и разжимались. Рики был удивлен, что тот до сих пор не начал. Он чересчур накрутил свои усиленные рефлексы или же за этой бравадой скрывался его страх? Рики не знал, да его это и не беспокоило. «Никто не может проявлять неуважение к королю при его дворе», — подумал Рики про себя. Будет весело преподать урок этому клыкастому.

За пределами бара бушевал затихающий ураган Стивен. Сверкала молния, грохотал гром. Внутри же стояла гробовая тишина, толпа едва дышала и дала обоим бойцам простор для действия. Всё должно было вот-вот начаться.

Ещё одна яркая вспышка молнии привела к оглушительному раскату грома. Рики начал. Слишком быстро, чтобы метачеловек мог уследить за ним, его левая рука схватила один из стаканов на столе перед ним. Толпа внезапно огласила бар дикими криками – схватка началась.

Ошеломленный орк взял собственный стакан текилы, но к тому времени, когда он опустошил первый, Рики уже опрокинул третий. Он был на пике своей формы, его движения были эталонным примером мощи и грации адепта, а дешевые улучшения орка заставляли выглядеть его неуклюже и вяло. Через четыре удара сердца Рики опрокинул шестой и последний стакан, а орк добрался лишь до пятого. С силой опустив последний стакан на стол, Рики аккуратно развернулся и резко выбросил правую руку вперед. В дальнем конце бара его боевой нож вонзился прямо в центр поношенной мишени для дартса. Неуклюже допив свой последний стакан и действуя на чистых рефлексах, орк запустил в полет свой кинжал... и тот попал в автомат-проигрыватель, который был на два метра ниже справа от мишени. Нож отскочил, автомат ожил, начав играть последний сингл Джонни Бангера «Я делаю, что захочу».

«Победитель!» — крикнула эльфийка, которая владела баром, и указала на Рики. Тот с триумфов поднял руки и наслаждался восхищением посетителей бара. Уличный самурай стоял неподвижно, его кибер-глаза были расфокусированы, лицо было пустым. Затем он упал на пол. На заднем плане те, кто на него поставил, передавали кредстики или купюры местной валюты победителям.

«Никто не смеет иметь дело с королем в его замке!» — провозгласил Рики, когда забирал свой кинжал. Когда он вернул фок-оружие на место правой рукой, он заметил, что его левая рука хотела сделать то же самое. Но второй нож

[1] Моджо - магическая сила адепта (Прим. перев.)

Р.ДЖ. ТОМАС

из комплекта фок[1]-оружия пропал, был потерян во время плохо прошедшего дела в Южной Америке несколько месяцев назад. Это было, как если бы он потерял конечность — он всё ещё ощущал себя так, как если бы второй нож был у него, всё ещё чувствовал его.

Звон старомодного корабельного колокола, установленного на другом конце бара, прервал его мысли. «Окей народ, по последней!» — сказала владелица бара.

Рики проигнорировал приказ и снял бутылку текилы с верхней полки. Он останется здесь столько, сколько пожелает, как он и поступал последние несколько месяцев. «Призрак, я люблю эту маленькую дрек-дыру», — подумал Рики. По всему бару люди спешили внести оплату или добить остатки своей выпивки, в то время как вышибалы вежливо предлагали им убраться нахер отсюда. В течение нескольких минут в баре остались лишь Рики, персонал и одинокая фигура, сидящая за задним столиком с бутылкой бурбона Мейкерс Марк и двумя стаканами.

Один из вышибал, человек со слишком большим количеством замененных мускул, указал мистеру Бурбону на его неспособность двигаться в нужном направлении. «Эй, дорогой, ты забыл включить свои уши или что-то в этом роде? Или ты просто слишком тупой, чтобы понять, что означает «по последней?»

Мистер Бурбон сделал еще один глоток. Его лицо было частично скрыто черной бейсболкой и темными смарт-очками. Мускулистый Мужик ворча подошел к нему, опустил свои руки на стол и наклонился вперед, брызжа слюной на плащ мистера Бурбона.

«Слушай, выпивоха, я сказал...»

«Я прекрасно слышал, что ты сказал, — вежливо прервал его мистер Бурбон. — Просто мне еще нужно задержаться».

«И почему же?» — ухмыляясь спросил Мускулистый Мужик.

«У меня тут дело к Рики».

Рики повернул голову, когда услышал свое имя. Он не узнал голос, акцент незнакомца представлял собой причудливую смесь средневосточного говора СКАШ и каджунов из КША. Но что-то в незнакомце привлекло его внимание. Посмотрев друг на друга через бар, они встретились глазами.

«Я тебя знаю?»

Медленно опустив свой стакан, мистер Бурбон слегка приподнялся и наполнил второй стакан. «Нет, меня ты не знаешь. Но знал моего товарища». Он достал поношенный автоматический пистолет и положил его на стол.

Рики узнал оружие и внутри у него похолодело.

«У тебя есть конкретный должок передо мной. Как насчет того, чтобы оплатить его?» — спросил мистер Бурбон.

Рики сохранял холоднокровие. «Я не знаю, в какие игры ты тут играешь, так что как насчет того, чтобы убраться отсюда подобру-поздорову. Никто не позволит тебе...» Его мысли путались, но рука уже легла на нож.

«Дорогой мой, — перебил его мистер Бурбон, — я думаю, если бы окружающие знали, чем ты занимался в Южной Америке, они бы первыми освежевали тебя».

Свободный город Богота
Зона Центрико
29 сентября 2074 года
1531 Зулу

[1] Фоки (ед. число фокус) - предметы, заряженные магией (Прим. перев.)

«Ноль-Второй Ноль-Шестому: майор, у вас гости, время прибытия меньше двух минут. Вам нужно немедленно эвакуироваться!»

«Забочусь о раненых, мне нужно еще минимум три. Можете задержать их?»

Глядя в прицел Пустынного Удара, сержант-майор[1] Райна Уоткинс облизала свои клыки подобно тигру, который почуял добычу. «О, я заставлю их серьезно пожалеть о своих действиях».

«Понял. Держи свой канал открытым и будь готова уходить, когда мы начнем отход».

«Ожидаю вашего сигнала, сэр».

Находясь на крыше брошенного жилого дома, Райна сменила свою стрелковую позицию, чтобы получить лучший угол обзора на врагов. Их был минимум взвод, и они были одеты в легкую военную броню без опознавательных знаков, вооружены стандартным мелкокалиберным оружием. Но среди них были два пулеметчика, а у еще одного солдата была ракетная установка «Баллиста». Райна насупилась. Члены спасательной команды, пытающиеся передвигаться с ранеными, будут для них легкими мишенями, как хромые утки.

Это была обычная спасательная миссия, нужно было пробраться в Зону Цетрико и забрать пятую команду, которая попала в засаду, пытаясь доставить важную персону в безопасное место. Райну послали вперед, чтобы она проводила разведку и предупреждала об опасностях. До этого момента все шло как по нотам. Но в бою законы Мерфи всегда неподалеку.

Через свой прицел она видела, что враги двигались чётко и слажено. Стрелки прикрывали друг друга, чтобы в случае чего начать заградительный огонь. Наверняка они вычислили пятую команду, так как двигались прямо в её направлении.

«Простите, чаммеры, не сегодня», — сказала Рейна сама себе. Она прикоснулась к небольшому мешочку, висевшему на её жилете, в котором лежал старая и поношенная нашивка подразделения и продекламировала: «Я Пастырь, Охотник на волков, никто не смеет вредить моему стаду...»

Магия стала разливаться по её телу быстрым потоком, смывая любую ноющую боль или ломоту, которая возникает, когда сидишь в одной позе весь день. Её чувства обострились, снайперская винтовка будто бы стала продолжением тела. Своим астральным восприятием она не увидела волшебников среди врагов. Им же хуже. Так у них хотя бы был бы шанс.

Враги были в сотне метров от неё, но система прицеливания Пустынного Удара легко навелась на голову человека, вооруженного ракетной установкой, а затем и на его спину. С нажатием курка винтовка Райны издала кашляющий звук. Полсекунды спустя магазин с взрывоопасными зарядами взорвался подобно бомбе. Четыре вражеских солдата, оказавшиеся в радиусе адского взрыва, упали на землю и больше не поднялись.

Оставшиеся противники принялись палить во все стороны, отчаянно пытаясь вести огонь на подавление. Но Райне не грозила реальная опасность. Она легко прицелилась в одного из пулеметчиков: вспышка кинетической энергии, и его голова разлетелась кровавыми ошметками. Ещё три раза Райна нажала на курок, и ещё трое вражеских солдат умерло. Их командир приказал отступать, так как их дисциплинированность уже грозила превратиться в панику. Выжившие использовали дымовые шашки, чтобы прикрыть свое отступление, но Райна могла видеть и сквозь термический дым. Она могла бы снять еще двоих, но её миссия уже была выполнена. Она была солдатом и профессионалом, а не убийцей.

«Ноль-Второй Ноль Шестому. Поздравьте меня с очередным достижением, вражеские силы рассеяны. Хороший момент, чтобы убраться отсюда нахрен».

«Вас понял, Ноль-Второй. Посылки упакованы и готовы к отправке. Встретимся в точке сбора Альфа через четыре минуты. Не пропусти автобус!»

«Шутите? Вы должны мне бутылку хорошей выпивки, сэр!»

Все еще находясь под воздействием магии, Райна встала со своей позиции и внезапно почувствовала движение у себя за спиной. На чистых рефлексах она отскочила в сторону и затем почувствовала резкую колющую боль в своей ноге. Упав, она увидела кинжал, который вонзился в кость её левого бедра. Не подумав, она схватила и выдрала его. Острый крик боли сорвался с её губ, когда Райна поняла, как глупо это было. Прижав свою свободную руку к кровоточащей ране, она стала осматривать территорию в поисках нападавшего, но не увидела ничего, кроме еще двух кинжалов, которые вонзились в пласкретовый край здания.

«Черт возьми, ты хороша, — сказал незнакомый голос. — Прежде никто не мог увернуться ни от одного. Но думаю, один раз я всё же попал».

Райна повернула голову в направлении раскатистого голоса как раз вовремя, чтобы увидеть, как человек-мужчина в комбинезоне «Городской Исследователь» появился из-за края здания. Сделав уверенный прыжок, он мягко приземлился и скрестил руки на груди, глядя на неё. «А я-то думал, что сегодня будет скучно. Между прочим, хорошо стреляешь, весьма точно. Но я предпочитаю другой метод убийства». Он выбросил свои руки вперед, в них была пара зловеще выглядящих боевых ножей. Райна нахмурилась. Даже без своих астральных чувств она поняла, что этот человек тоже был адептом, а его оружие — парными фоками. «Черт возьми».

«Значит так, если ты не будешь дергаться, мы закончим быстро. Можешь сопротивляться, если хочешь, но ты просто умрёшь уставшей. Так или иначе, я покончу с тобой быстро, чтобы успеть посмотреть «Ночи Ацтлана» по триду». Сказав это, он бросился вперед с ослепляющей скоростью.

Ближний бой не был сильной стороной Райны, но она была далеко не беззащитна. Адепт атаковал её, ударив своими клинками крест-накрест в обманном движении, а затем собрался вонзить правый в её бедренную артерию. Предвидя это, Райна проигнорировала первый удар и едва успела заблокировать винтовкой второй. Адепт был действительно быстр. Она повернула свою винтовку и ударила его в подбородок. Ошеломлённый, тот отступил на шаг назад. Райна воспользовалась моментом и двинула прикладом ему в лицо. Послышался обрадовавший её хруст хрящей, и у адепта из носа потекла кровь.

Адепт отскочил назад и закричал, но не от боли, а от удовольствия. В экстазе он размазывал кровь по своему лицу. Райна уже видела подобное, и страх от осознания того, какой именно перед ней адепт, внезапно пробрал её до костей. Она быстро вскинула винтовку, но обнаружила, что ствол был поврежден. «Чёрт возьми. Снова». Адепт быстро вновь обрел свое хладнокровие, когда Рейна достала свой автоматический пистолет «Крестоносец» и выстрелила. Три пули попали в тело адепта и он упал на колено, но они не пробили броню его комбинезона. Почувствовав первые эффекты от потери крови, Райна попыталась прицелиться врагу в голову, но её руки тряслись. Адепт лишь засмеялся.

«Неплохо, совсем неплохо, — сказал он с радостным лицом, на котором была запечатлена жажда убийства. — Ты почти достала меня!» Говоря это, он выставил вперёд нож, указывая им на неё. Райна начала уклоняться, когда поняла, что адепт использовал нож в качестве целеуказателя. Она услышала низкое «ух» вдалеке, а затем раздался низкий свист. Посмотрев вверх, она увидела в двадцати метрах над собой дрона-корректировщика. Пора было уходить. Она перемахнула через край здания и упала в кучу мусора четырьмя этажами ниже (она приметила её заранее, как раз для такого случая). Вверху первые артиллерийские снаряды ударили по зданию, уничтожая верхний этаж и расшвыривая повсюду мусор. Быстро скатившись со страховочной сети, которую она тут припрятала, Райна посмотрела наверх и увидела, как безумный адепт кошачьими движениями опускался по зданию, подобно какому-нибудь паркурщику. Ей оставалось одно — бежать.

Полная магии и отчаянья, Райна побежала так быстро, как только ноги могли нести её. Она бежала мимо разрушенных стен, уничтоженной техники и искалеченных тел. Но адепт наступал ей буквально на пятки.

«Эй! Погоди, клыкастая детка. Я не хочу ранить тебя. Я лишь хочу вырвать тебе сердце!» — прокричал он, спрыгнув с груды тел. Райна ответила ему очередью из «Крестоносца», но пули пошли по слишком широкой дуге.

«Мне начинает казаться, что я тебе не нравлюсь!» — крикнул адепт, а затем бросил ещё три кинжала. Райна не смогла увернуться, и два попали ей в низ спины, а один в раненую ногу. Споткнувшись, она выронила свою винтовку и прислонилась к сгоревшему остову БТР «Дьявольская Крыса». Опёршись на него, Райна подняла свой «Крестоносец». Раны, потеря крови и напряжение сделали свое дело — у неё был шок. У Райны уже плыло перед глазами, а система прицеливания смарт-оружия на основе дополненной реальности в её смарт-очках вызывала у неё тошноту.

Артиллерийский огонь прекратился, но адепт медленно приближался к Райне, вращая фоки в руках. Призвав остатки

[1] Реальное звание в армии США (Прим. перев.)

сил, она встала, прислонившись к БТР, взяла «Крестоносец» обеими руками и навела систему прицеливания прямо ему в лицо. «Стой», — сказала она.

Адепт хихикнул. «Что ж, устроим последнюю дуэль. Ты надеешься выстрелить и попасть мне в голову прежде, чем я добегу до тебя и освежую, как рыбу».

У Райны продолжало плыть перед глазами. «Остановись. Сейчас же».

«Да хватит уже, клыкастая крошка, ты всё равно скоро умрёшь! Почему бы не позволить мне сделать это быстро?»

«Нет. Остановись, сейчас же!»

«Забудь. Ты действительно надеешься хотя бы раз попасть в меня из этого?»

«Нет, я лишь пыталась тебя задержать».

Ручеек крови потек у нее изо рта и она кивнула вверх. Адепт посмотрел туда и увидел дрона-корректировщика. Его глаза расширились. А затем он услышал свист.

✖

Райна не знала, сколько она уже пролежала здесь. Звук аудиопомех у неё в наушнике вернул её в сознание. Она была слишком слаба, чтобы двигаться, и смогла лишь перевернуться на спину.

«...это Ноль-Шестой! Слышите меня?»

Она несколько раз пошевелила челюстью, прежде чем смогла выдавить ответ: «Ноль... Ноль... Второй здесь».

«Райна, я всё ещё на позиции и получаю изображение, но твой ДжиПиЭс не работает».

А затем в воздухе раздался крик чистой ярости. Повернув голову, Райна увидела адепта в двадцати метрах от себя, его комбинезон был обожжен и разодран, демонстрируя рассеченную кожу и обгоревшую плоть, но адепт всё ещё двигался сквозь мусор и обломки. Он повернулся к Райне, на его лице был написан смертный приговор. «Это всё твоя вина! Он пропал из-за тебя». Он пошел вперед, держа в руке лишь один нож.

У нее уже темнело в глазах, и она ничего не могла с этим поделать. «Ноль... Нейт... у тебя получилось?» — прохрипела она.

«Да, миссия выполнена. Теперь дай мне свои гребанные координаты или же включи свой ДжиПиЭС!»

«Не в этот раз, сэр. Мне конец. Прости, Нейт, я не смогу прийти на большую вечеринку».

«Что? Нет, Райна, нет! Держись, держись!»

Райна дотянулась до своего наушника и отключила его, и сразу после этого адепт стал ей на живот. Это было бы больно, если бы её тело уже полностью не онемело. Однако когда он наклонялся к ней, Райна встретилась с ним взглядом и решила смотреть ему в глаза столько, на сколько её хватит.

«Так, что там я говорил про твое сердце? Ах да...» Адепт вонзил свой нож Райне в грудь.

✖

«Знаешь что, мне это уже надоело. Бруно, убери его отсюда», — сказал Рики.

Бруно, мускулистый вышибала, улыбаясь, подошел к мистеру Бурбону, чтобы вышвырнуть его вон. Но внезапно он сам без сознания упал на пол. Мистер Бурбон медленно опустил свою руку.

«Кто-то ещё хочет сглупить? Это касается лишь меня и Рики», — сказал он.

Работники бара замерли на местах, неспособные произнести ни слова. Как и Рики. Он никогда прежде не видел, чтобы кто-то бил так быстро. Впервые он сомневался, что сможет кого-то одолеть. Но Рики продолжал сохранять своё хладнокровие.

Эльфийская владелица бара первой осмелилась заговорить. «Пожалуйста, сеньор, просто уйдите! Вы нашли не того человека! Рики не мог сделать те вещи, о которых вы тут говорили!»

В ответ Бурбон опустил руку в карман плаща и достал длинный и зловещий боевой кинжал. Он дал всем его рассмотреть, прежде чем вонзить его в стол. «Выглядит знакомо?»

Персонал уставился на клинок. Он выглядел так же, как и нож Рики.

«Сколько людей ты зарезал этими клинками, Рики? Десятки? Сотни?» Бурбон взял клинок и стал вращать его у себя в руке. Рики неотрывно следил за ним. Он покраснел, его внешнее спокойствие исчезало.

«Эй, чам, — сказал один из работников бара. — Ты мог достать эту штуку где угодно».

«Может быть. Спросите у Рики, похоже, он им заинтересовался».

Рики просто стоял и смотрел, держа свою руку рядом с бедром и сжимая свой клинок так, что она уже начала потеть.

Мистер Бурбон медленно встал. «Хочешь знать, где я его нашел? Я был всего лишь на расстоянии половины клика. Когда я добрался до места, то нашел это вместо тебя. Твой след было легко вычислить. Мне понадобилась два дня шататься по боевой зоне, но я нашёл твоё убежище. Да, я видел, что ты сделал с ней и с остальными, или с тем, что от них осталось. Видел алтарь. Как там пресса окрестила тебя? Мясник из Боготы?» — сказал он.

«Это всё ещё ничего не значит», — сказал другой сотрудник бара.

«Не значит... они так ничего и не доказали... не нашли... ХА!» Рики вдруг оскалился, его лицо стало маской безумия и гнева, когда он вожделенно посмотрел на второй клинок. «А, нахер все это. Отдай его мне». Он уже почти кричал.

«Рики?» — сказала эльфийская владелица бара, медленно пятясь назад.

Он проигнорировал её. Сейчас Рики хотел лишь вернуть себе то, что принадлежало ему по праву. «Отдай его. Сейчас же».

«Вам всем лучше уйти», — сказал Бурбон. Персонал быстро его послушался.

Оставшись одни, они уставились друг на друга. Рики трясло от гнева, а Бурбон был уверен и спокоен.

«Так как ты меня нашёл?» — спросил Рики.

«Воспроизведение изображения в её очках. Я все видел. После этого требовалось лишь знать, с кем поговорить и сколько заплатить. Много людей хотят видеть тебя покойником».

Рики ухмыльнулся. «Ничего нового. Просто снова сменю личность. И что теперь? Устроим небольшую дуэль, чтобы выяснить, кто лучше?»

Бурбон просто продолжал молча стоять.

«Что, внезапно дар речи потерял? Несколько минут назад ты не затыкался, а теперь не можешь произнести ни одного грёбанного слова? И ради чего все это? Ради какой-то бесполезной клыкастой сучки?»

Правая рука Бурбона потянулась к «Крестоносцу» на столе.

«О, теперь я вижу. У тебя какой-то бзик по поводу чести, верно? Ты «Мстящий ангел» или ещё какой дрек вроде этого? Ну хорошо, Гамбо-чувак, я сыграю в твою маленькую игру. Вот что я тебе скажу — я тоже могу поступать «по чести». Предлагаю тебе те же условия, что и ей. Так что давай выясним, кто быстрее, ты со своей дрек-пушкой или я со своим...»

Затем внезапно раздался громкий хлопок. Тело Рики тряхнуло, когда мозг вынесло из его черепной коробки. Бурбон был напротив него, держа дымящийся Кольт 2066 в левой руке. Рики стоял еще несколько секунд, а затем его глаза закатились и он упал на пол.

«Честь не имеет никакого отношения к диким животным. Их просто пристреливают».

✖

Ему не потребовалось много времени, чтобы отыскать то, что он хотел взять с тела Рики. Оно находилось в правом кармане его комбинезона. Он забрал это вместе с несколькими другими вещами, такими как обручальное кольцо, серьга, старый серебряный доллар США, маленький пластиковый дельфин, локон волос в небольшой пластиковой коробочке. Все это были трофеи от других жертв. Он быстро помолился за них, надеясь, что также отомстил за этих бедолаг. Мгновение он смотрел на то, за чем пришел, потёртую и поношенную нашивку, которая изображала мрачного жнеца, глядящего через плечо, и внизу которой была стилизованная цифра 61. Он крепко сжал её, а его глаза за смарт-очками наполнились слезами. Сделав глубокий вдох, он достал две похожие нашивки из кармана — свою и отца. Сложив все три нашивки вместе, он положил их обратно в карман, затем активировал свой коммлинк и вышел из бара. Дождь уже прекратился.

«Браво Ноль-Шестой Свободной Птице. Миссия выполнена. Должок оплачен». ✖

ФИЗИЧЕСКАЯ МАГИЯ

Уши Гроулера дёрнулись, а его глаза открылись, когда он услышал крик. На чистом рефлексе он выкатился из своего самодельного «дома» и в боевой стойке, задрав нос вверх, нюхал воздух. Он сразу понял, что что-то не так.

Несмотря на ароматы мусора и гниения, запах злоумышленника пришёл к нему, когда раздался ещё один крик. Низкий, угрожающий рык зародился у него в груди, и Гроулер помчался на полной скорости. Он слышал различные звуки на расстоянии, проходя через лабиринт обломков, отбросов и мусора, беспорядочно сваленного в стороне от делового центра корпоративного Сиэтла. Даже без своих обостренных чувств он бы легко нашёл этих злоумышленников.

Он тихо остановился рядом с ржавым мусорным контейнером и медленно огляделся. В тусклом свете переулка он увидел женщину средних лет, одетую в скромный деловой костюм с блестящей булавкой сотрудника НеоНЭТ на лацкане. Она держала за окровавленную руку подростка. Гроулер узнал мальчика — высокомерного корпоративного сопляка, который любил посещать трущобы. Чертов ублюдок, наконец, откусил больше, чем мог прожевать. Кровь текла по его лицу, когда он лежал безвольно возле женщины; оба были на земле у забора из рабицы. Два человека и орк окружили пару. Все трое были одеты в бело-серую синтетическую кожу и имели татуировки на лице в виде черепа Лицемеров. Их руки сжимали длинные изогнутые ножи.

«П-пожалуйста… дайте пройти!» — умоляла женщина, когда кровь капала с её руки. «Я просто хочу забрать моего сына домой». Большой орк усмехнулся. «Что же вы, чаммеры?» сказал он своим спутникам, прежде чем вернуться к женщине. «Прости, самка, но это особенная ночь. Мои два мальчика должны доказать, чего они стоят, и чтобы сделать это правильно, нам нужно хорошее... свежее... мясо». Трое засмеялись в унисон, пока женщина рыдала.

Раскаленная ярость вспыхнула в Гроулере. Магия пронзила его тело, и он взревел.

Сосредоточившись, Гроулер бросился из-за мусорного контейнера к одному из людей со скоростью, не свойственной его небольшому росту. Прежде чем бандит-лицемер среагировал, Гроулер слегка пригнулся и врезался в пах своей цели. Глаза лицемера расширились, когда его нижняя часть живота прогнулась.

Используя свой импульс движения, Гроулер поднялся на полную высоту и схватил бандита за пояс. Его чувства уже говорили ему, что орк атакует. Гроулер развернулся на ноге и метнул человека в орка, отправив их обоих на землю.

Выпустив свою цель, Гроулер повернулся и атаковал второго человека. На лице лицемера вспыхнул страх, когда он отчаянно ударил быстрым ударом, от которого Гроулер легко увернулся, быстро отступив в сторону. Когда нож и рука прошли мимо него, Гроулер схватил конечность, затем вывернул и дёрнул её одним быстрым движением. Плечевой сустав отделился с влажным звуком, и человек рухнул на улицу с криком боли.

Гроулер повернулся лицом к орку, который встал на ноги, но тот только рассмеялся и сказал: «Ты только что облажался, карлан. Мистер Грей неплохо заплатит за твоё сладкое мясо!»

На обоих концах переулка появилось еще несколько фигур, одетых в белое и серое с татуировками черепа Лицемеров. Все они смеялись вместе с орком, размахивая дубинками, цепями и ножами по мере приближения.

Гроулер зарычал и оскалил зубы. Он низко присел, когда почувствовал, как кости и мускулы его ухмыляющегося лица изменяются, приобретая собачьи черты. «Тогда нападайте», — сказал он в ответ. — «Но неужели вы никогда не слышали, что важен не размер собаки в драке, а размер драки в СОБАКЕ[1]?»

[1] Цитата Марка Твена (Прим. перев.)

АДЕПТЫ В ШЕСТОМ МИРЕ

«Ну, поздравляю, Тимми... ты физический адепт! Постарайся никого не убивать, хорошо?» – анонимный пост, BBS Шедоулэнд, предположительно 2051 год.

Так что же такое адепт? Отправляйтесь в любой город или разрастание и расспросите каких-нибудь Джона или Джейн В. Зарплаторабенко, и ты, скорее всего, получишь ответ со ссылкой на последний эпизод саги *Карла Комбатмаджа «Холли Страйкер: Уличный воин»*. Пока рабочие дроны (в смысле люди, а не дистанционно управляемые болваны) так понимают основную концепцию того, что такое адепт, в действительности у них нет ключей к правде.

ОБЩЕСТВЕННОЕ МНЕНИЕ

В 2023 году способности адепта были официально признаны формой магии. До признания эти способности просто ошибочно принимались за редкую способность, потому что они не проявлялись так, чтобы их можно было легко распознать, как распознаваемы заклинания или призыв. Но для новоиспеченных физических адептов, это был обоюдоострый меч. Те, кто утверждал, что их способности были магическими по природе, были приняты как разновидность магов, но дверь предрассудков была теперь открыта.

НЕСПРАВЕДЛИВОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО

Поскольку магия является неотъемлемой частью сил адептов, и потому, что эти способности работают как технологические аугментации, многие чувствовали, что силы адептов были своего рода обманом. Например, маги могли бы просто не использовать свои способности, но адепты не могли отключать свои силы (или так считали многие). Положение усугубляло и то, что силы адептов были в основном ориентированы на борьбу, кроме того, большинство адептов несколько агрессивны по своей природе. На каждого мирного мастера дзен приходится несколько историй о психах, убивавших с помощью своих способностей. Факты были сильно преувеличены, но общественное мнение обычно побеждает реальность, особенно когда можно извлечь прибыль из стереотипов. Когда начали появляться новые способности адептов, публика стала понимать, что адепты не только убивают людей и ломают вещи.

Ответ на то, что делает адепта адептом, прост и сложен одновременно. Понимание основной идеи физической магии является легкой частью. Сложная часть объясняет, как адепт учится, оттачивает и использует эти способности.

ПОИСК ПУТИ

Подобно магам, большинство адептов проявляют свою силу в период полового созревания. В этот момент встаёт

АДЕПТЫ: СИЛЫ И ПРЕДУБЕЖДЕНИЯ

Подобно магам, адепты столкнулись со своей долей предрассудков и дискриминации, но это было менее заметно.

Поскольку их возможности воспринимались как несправедливые или незаработанные, адепты были исключены из многих профессий, исключение составляли военные и службы безопасности. Никогда не отбрасывающие хорошую возможность приобрести оружие, правительства и корпорации активно набирали адептов из-за их боевых способностей. Хороший адепт мог (и всё ещё может) получать безумные ставки по оплате и/или льготы за свои услуги за одно только подписание хорошего, юридически связывающего контракта.

Не каждому адепту так повезло. Спортсмены, в частности, пострадали от предрассудков. На протяжении многих десятилетий им запрещали заниматься профессиональным и любительским спортом из-за их так называемого несправедливого преимущества. В действительности, усиленные способности или физические атрибуты не были проблемой: многие полагали, что адептов невозможно контролировать или ограничивать. Технологические усовершенствования были хороши, потому что их можно было контролировать.

В результате адепты создали свои собственные профессиональные лиги, такие как организация ММА Гладио. В конце концов, адептов постепенно приняли, как часть общества, и для них открылись закрытые лиги. Однако некоторые предубеждения всё ещё остаются, и адепты всё ещё подвергаются тщательной проверке.

вопрос: «И что теперь?». Когда силы адепта проявятся, у него будет несколько трудных решений, которые определят, каким адептом он станет. Для некоторых выбор прост: они знают, чего хотят, и видят магию как средство для достижения цели. Другие видят магию как духовную деятельность. Для этих адептов их силы являются не чем иным, как другим выражением себя, другой частью целого.

Независимо от личных убеждений адепта, ему придется сделать этот выбор. В кругах адептов это широко известно, как «поиск Пути». В двух словах, Путь представляет собой выбор, который делает адепт для развития своих способностей, и определяет, кем он станет, будь то воин, спортсмен, художник, оратор или какой-либо другой Путь, который еще предстоит открыть. Путь, по которому идет адепт, так же уникален, как и сам адепт.

МИСТИЧЕСКИЕ АДЕПТЫ: РАЗМЫТЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ГРАНИЦЫ

Как только кажется, что магия объяснена, что-то меняет правила. Мистические адепты попадают в эту категорию. Частично маги и частично адепты, они образуют свой собственный класс, поскольку они могут получить доступ к умениям адепта и использовать традиционные навыки магии и призыва.

Обычно, мистические адепты, как правило, менее могущественны по сравнению с магами или адептами. Чтобы воспользоваться как традиционной магией, так и силами адепта, мистик должен разделить свои магические энергии и тренировки между различными направлениями. В магическом сообществе мистических адептов иногда называют мастерами на все руки или «магами поддержки». Хотя эти ярлыки несправедливы, в них есть часть правды. При сравнении магических способностей с магом или обычным адептом с равным магическим рейтингом, мистический адепт обычно проигрывает.

Чего не хватает мистическому адепту из-за его разделенных магических приоритетов, он компенсирует универсальностью. Хотя способности мистического адепта не такие сильные, как у универсального боевого мага, они делают его очень ценным в самых разных ситуациях. Не каждая ситуация нуждается в лучшей или самой мощной способности, поскольку чаще всего то, что может предложить мистический адепт, достаточно для выполнения работы.

АДЕПТЫ В ТЕНИ

Единственное место, где адепты без вопросов и всегда находили дом, к лучшему или к худшему — это тени. Подобно правительствам и корпорациям, фиксеры и джонсоны всегда ищут уникальных специалистов, и адепты часто отвечают всем требованиям.

В команде бегущих в тени адепты обычно являются специалистами, которые знают, как сделать одну или две вещи не просто очень хорошо, а исключительно хорошо. Они могут быть опытными стрелками, скрытными, как ниндзя, специалистами по проникновению, или сребро-языкими дьяволами, способными уговорить офицера «Странствующего Рыцаря» или «Одинокой звезды» расстаться с собственным значком. А могут и просто выбить дрек из кого-то, даже не вспотев. И это только то, что на поверхности. Силы адепта дают большую гибкость и позволяют физическому магу поддерживать команду массой различных способов.

ВСТРЕЧА СТАРЫХ И НОВЫХ ПУТЕЙ

За последние несколько десятилетий адепты расширили свои знания о механике работы их моджо. Как и маги, современные адепты значительно более могущественны, чем их предшественники. Всего несколько лет назад некоторые адепты начали ощущать резкий рост своих способностей. Точная причина этого всё

СИНЕРГИЯ: СОЗДАНИЕ ЛУЧШЕГО АДЕПТА

Идея Пути — это не просто метафорическая брехня: она имеет реальные возможности при создании персонажа-адепта. В главе «Создание бегущего» ОКП *Shadowrun* (стр. 66) первый же этап называется «Выберите концепцию». Этот этап очень важен, потому что у начинающих персонажей-адептов имеется ограниченное количество магии для покупки сил. Например, можно сказать «Я хочу создать боевого адепта», но что это за боевой адепт? Стрелок? Снайпер? Рукопашник? Игроки должны учитывать эти вопросы при создании персонажа, а мастер игры должен быть готовы сообщить игроку, если это будет необходимо.

Как только игрок выберет Путь, он должен будет помнить об этом во время создания персонажа. Например, адепту-стрелку понадобятся хорошие значения Ловкости и Реакции, в то время как адепту-рукопашнику нужны хорошие Сила и/или Тело. Определенные положительные качества также помогают. Игроки захотят убедиться, что у них достаточно очков умений, чтобы собрать все вместе. Для игрока, создающего мистического адепта, арифметика развития при создании персонажа еще более важна, потому что он должен учитывать Очки Силы и Рейтинг Магии.

Это не означает, что игроки должны придираться к каждой детали. Скорее, эти общие соображения помогают новым (и даже опытным) игрокам в *Shadowrun* оптимизировать процесс создания персонажа. Не ожидайте (или не поощряйте) жёсткую оптимизацию каждого персонажа. Если игрок хочет создать узкоспециализированного адепта или адепта поддержки со слабой специализацией и широким диапазоном сил, потому что это то, что нужно команде, сделайте это. Основная цель *Shadowrun* (или любой другой игры) – получение удовольствия.

ещё обсуждается, но некоторые говорят, что виноват всплеск маны, вызванный возвращением кометы Галлея в 2061 году. Другие утверждают, что более совершенные методы обучения помогли адептам оптимизировать свои способности.

Независимо от причины любопытное явление получило известность в сообществе адептов как Принятие Пути. В то время как точные детали Пути варьируются от адепта к адепту (некоторые включают кодексы поведения или духовные атрибуты), преданность определенному Пути помогает адептам в дальнейшем развивать выбранную группу способностей на основе ими выбранного Пути. Например, адепт избравший спорт, может решить сосредоточить свои усилия на занятиях определенным видом спорта и развить те способности, что позволяют лучше всего заниматься избранным видом спорта, а не фокусироваться на общем атлетизме.

В то время как некоторые отклоняют Пути как псевдомистический, психосемантический хлам, исследователи подтвердили, что Пути работают, и начали их каталогизировать. На сегодняшний день широко известны десять Путей.

ПУТЬ АТЛЕТА

Стремление быть лучшим — это то, что отличает атлета от других. Начиная с первых Олимпийских игр тысячелетия назад, всегда были конкуренты, которые не хотят ничего так сильно, как испытать свои тела, стремясь к славе. Для спортсмена вызов — это то, что важнее всего. Независимо от того, является ли он бойцом ММА, отправляющимся на чемпионат, спринтером, претендующим на золото на Олимпийских играх, или бейсболистом, добивающимся рекордного хоумрана, спортсмен использует свою магию для улучшения своих спортивных навыков и способностей, чтобы преодолеть свои ограничения все ради того, чтобы пройти еще один круг, пересечь еще один километр или набрать еще одну секунду.

ПУТЬ ВОИНА

Когда Атлет выводит свое тело на его пределы ради славы, Воины делают то же самое для победы. Воины, являющиеся самыми распространёнными физическими магами в Шестом Мире, и больше всего ассоциируются с термином «адепт». От профессиональных солдат до уличных бойцов и всего, что между ними, Воины происходят из бесчисленных семей и сражаются по разным причинам. В бою Воин действительно в своей стихии. Несмотря на общее заблуждение, не все Воины являются кровожадными машинами для убийства. По правде говоря, некоторые из них соблазняются жаждой крови, но воины также считаются самыми благородными среди металюдей. Когда Воин сражается, он бьётся до победы.

ПУТЬ ВЫГОРАНИЯ

Считается, что Путь Выгорания представляет собой скорее искажение и заблуждение, чем настоящий Путь, и представляет адептов, которые утратили или бросили свои магические способности из-за технологических аугментаций. Этих адептов часто презирают или жалеют другие маги. Причины, по которым адепты оказываются на этом Пути, бесчисленны. Некоторые, возможно, потеряли Магию из-за травмы или утечки Сущности и отчаянно пытаются её заменить. Другие могут не иметь дисциплины, чтобы должным образом развивать свои способности и стремятся найти кратчайшие пути к личной власти, только чтобы обнаружить, что они не могут остановиться. Некоторые, возможно, были сведены с ума своим талантом и хотят вырезать его как рак. Последователи этого Пути часто становятся просто оболочками того, кем они когда-то были.

ПУТЬ ДУХОВНОСТИ

Подобно, во многих отношениях, последователям Пути Зверя, те, кто следует Духовному Пути, были благословлены (или, возможно, прокляты?) покровительством духа наставника. Адепты пути духовности стремятся следовать своим путем под руководством своего духа-наставника. Некоторые наставники очень требовательны, но награды адепта за усердие значительны. Говорят, что те, кто следует этим путем, более духовны, чем большинство адептов.

ПУТЬ ЗВЕРЯ

Некоторые говорят, что не человек выбирает тотем, а тотем выбирает человека. Для следующих по Пути Зверя это именно так. Как и их братья, шаманы, последователи этого Пути услышали и ответили на зов духа животных, потому что они были сочтены достойными руководства, мудрости и силы духа тотема. Для этих адептов просто следовать этому Пути недостаточно, потому что их покровители могут быть требовательными или непостоянными. Адепт должен придерживаться строгого кодекса поведения, чтобы не оскорбить своего тотема-покровителя, рискуя лишиться своих способностей. Обычно это не проблема, поскольку те, кто отвечают на этот зов, обычно отдаются пути всецело и принимают свою новую жизнь.

ПУТЬ МАГА

Этот Путь почти исключительно состоит из мистических адептов, и те, кто следует Пути Мага, стремятся развить свои способности мага и адепта. Из-за огромных усилий, необходимых для полного развития обоих талантов одновременно, большинство мистических адептов часто отдают больший приоритет либо силам адепта, либо магическим силам, в зависимости от того, чего они хотят. Последователи этого Пути также имеют свойство быть несколько более сосредоточенными или одержимыми, чем другие мистические адепты, когда дело доходит до обучения и развития сил, что понятно при рассмотрении уникальных проблем, с которыми они сталкиваются.

ПУТЬ НЕВИДИМКИ

Скрытность, молчание и секретность: таковы цели последователей Пути Невидимки. Этот путь, поддерживаемый адептами-убийцами, разведчиками и шпионами, позволяет адептам совершенствовать свою способность оставаться невидимыми или незамеченным при выполнении своей работы. Эти адепты могут быть где угодно и когда угодно. Если они действительно развивают свое ремесло, никто никогда не узнает, что случилось, пока след адепта не остынет. Хотя этот Путь связан с преступлениями, не все его последователи имеют такие намерения. Иногда оставаться незаметным — это просто наиболее целесообразный способ решения проблемы.

ПУТЬ ОРАТОРА

Иногда оратор — это приятный человек, с которым вы только что поговорили, который убедил вас в том, с чем вы обычно не согласны, или уговорил вас сделать то, чего вы обычно не делали. В других случаях он стоит перед толпой, и его пламенная, страстная или неотразимая речь побуждает зрителей к прямым действиям. И когда все будет кончено, если он все сделал правильно, вы даже не поймете, что на вас повлияла магия. Вот как работает оратор. Голос — его любимое оружие, а слова, наполненные магией — его боеприпасы. Из всех способов воздействия, эти адепты практикуют самый тонкий (и в некоторых отношениях самый опасный), потому что, как многие из нас могут вспомнить каждый разговор, который мы когда-либо вели? Как часто на нас оказывалось тонкое влияние, а мы даже не замечали.

ПУТЬ ТВОРЦА

Последователи Пути Творца — создатели чудесных вещей или мастера выступлений. Их цель и смысл жизни — использовать свою магию чтобы делиться красотой, которую они ощущают в окружающем их мире (или делиться тем хаосом и болью, которые они видят, тут уж как пойдёт). Некоторые делают это в классических художественных стилях, таких как живопись или скульптура. Некоторые неустанно сочиняют стихи, песни и рассказы, чтобы захватить и вдохновить воображение. Другие стоят перед толпой, чувствуют приливы и отливы

её эмоций и используют свою магию, чтобы сыграть только правильную ноту или спеть одно единственное правильное слово для максимального эффекта. С помощью избранного способа творцы стремятся соединиться со своей аудиторией так, как мало кто может.

ПУТЬ УМЕЛЬЦА

Путь Умельца — это самый последний Путь, который был идентифицирован и признан. Большинство нынешних его практиков когда-то считались последователями Пути Творца. С необычной привязанностью к современным технологическим устройствам последователи Пути Умельца являются превосходными техниками и производителями. Они используют магию для проектирования, создания, ремонта и обслуживания технологических устройств. Что отличает их от последователей пути Творца, так это то, что они ценят функцию больше формы. С упорством, который граничит с одержимостью, Умельцы работают, чтобы получить каждый миллиграмм производительности от любого выбранного устройства. Они рассматривают технологию как дополнение к таланту (как магическому, так и иному), а не его замену. В дополнение к своей технологичности, Умельцы также демонстрируют превосходный уровень координации рук и глаз при использовании определенных технологий, таких как транспортные средства.

НОВЫЕ СИЛЫ АДЕПТОВ

Ниже приведен расширенный список сил, доступных как для адептов, так и для мистических адептов. Дополнительные силы можно найти на странице 337, ОКП SR5.

АВТОРИТЕТНЫЙ ТОН

COMMANDING VOICE
ЦЕНА: 0,5 ОС НА УРОВЕНЬ (МАКС. 3)

Адепты с этой силой умеют убеждать людей поверить им или сделать что-то для них в определенных ситуациях. За каждый уровень этой силы адепт получает +1 кубик к любым Встречным проверкам Социального умения, которые они начинают (применяются обычные пределы). Если адепт преуспеет, то цель (или цели) согласится или последует следующему предложению (команде) адепта в пределах разумного и в зависимости от ситуации. Субъект, как правило, не причинит себе вреда, но, например, его можно убедить, что ударить кулаком красавчика-эльфа прогуливающегося со своей девушкой — хорошая идея. Или адепт может убедить корпоративного секретаря поделиться грязью на своего босса.

Чтобы держать эту силу под контролем, мастер игры может предоставлять целям ситуационное преимущество в зависимости от того, насколько склонен субъект поверить адепту. Адепт может попытаться использовать эту способность одновременно для (Харизма) людей, уменьшая число кубиков на -1 за каждый дополнительный субъект.

АНАЛИЗ

ANALYTICS
ЦЕНА: 0,5 ОС НА УРОВЕНЬ

Адепты с этой силой могут легко анализировать, обнаруживать, распознавать и разгадывать шифры, схемы или головоломки. Это позволяет им распознавать улики или доказательства в ходе расследования. Каждый приобретенный уровень Анализа предоставляет модификатор +1 для любой проверки, которая включает распознавание образов, анализ фактов, наблюдение, решение головоломок или логических задач. Он не добавляет кубики к проверкам технологических умений, за исключением распознавания предметов. Например, Анализ не помогает с ремонтом огнестрельного оружия, но помогает адепту распознать подделку.

Анализ не является немедленным или мгновенным решением любой проблемы. Скорее, он предназначен для того, чтобы помочь адепту находить подсказки и собирать информацию, которую можно упустить (на усмотрение мастера игры).

БЕРСЕРК

BERSERK
ЦЕНА: 1 ОС
АКТИВАЦИЯ: ПРОСТОЕ ДЕЙСТВИЕ

Адепт может добровольно войти в психическое состояние неистовства, чтобы увеличить свои физические способности. Находясь в этом состоянии, адепт получает +1 ко всем физическим атрибутам, но терпит временную потерю -1 ко всем ментальным атрибутам (минимум 1; эта сила не может использоваться адептами с какими-либо ментальными атрибутами, начинающимися с 1). Примечание: это также влияет на Физический и Ментальный предел адепта. После активации адепт остается в этом состоянии (Магия x 2) боевых ходов или до тех пор, пока вражеские цели не будут повержены. Адепты могут попытаться покинуть это состояние раньше с помощью проверки Силы Воли + Харизма (Магия x 0,5). Когда сила стихает, адепты должны сопротивляться истощению, равному (Магия x 0,5, округление в большую сторону).

БЫСТРЫЙ ВЫСТРЕЛ

RAPID DRAW
ЦЕНА: 0,5 ОС

Больше не ограничиваясь пистолетами, адепт может использовать силу Быстрый Выстрел для быстрого и более легкого применения различных видов оружия в бою. Любое зачехлённое оружие можно быстро достать; это включает в себя клинки, пистолеты и метательное оружие. Чтобы использовать эту способность, нужно пройти стандартную проверку при действии Скорострел (стр. 175, ОКП SR5), но порог этой проверки уменьшается на 1; этот бонус складывается с использованием быстро расстёгиваемой кобуры. Кроме того, с этой силой действие Скорострел считается свободным

действием.

Для этой силы более крупные виды оружия, такие как пистолеты-пулемёты, дробовики или штурмовые винтовки, висящие на ремне и/или находящиеся перед адептом в положении «низкий уровень готовности», также считаются кобурой и могут быть быстро использованы.

ВРЕМЕННОЕ ЗАВИСАНИЕ

HANG TIME
ЦЕНА: 0,25 ОС НА УРОВЕНЬ
АКТИВАЦИЯ: СМ. ОПИСАНИЕ

Адепты с этой силой получают два преимущества. Во-первых, за каждый уровень этой силы адепт получает бонус +1 к набору кубиков всех проверок Лазания. Во-вторых, адепт может временно зависать на поверхностях, таких как стены. За каждый уровень этой силы адепт может прикрепиться к поверхности и зависать примерно пять минут, если он остается неподвижным и поддерживает физический контакт с рассматриваемой поверхностью руками, ногами, коленями или локтями. Адепт должен потратить простое действие, чтобы связать свою магическую энергию с поверхностью; обычная одежда, такая как перчатки или ботинки, не мешает этой силе, но использование тяжелой брони (с рейтингом 13 или выше) будет мешать. Перемещение прикрепленных частей тела по поверхности, к которой они прилипают, например, как движется транспортное средство, разрушает связь, провоцируя падение адепта.

ВСТРЕЧНЫЙ УДАР

RIPOSTE
ЦЕНА: 0,5 ОС НА УРОВЕНЬ
АКТИВАЦИЯ: ПРЕРЫВАЮЩИЕ ДЕЙСТВИЕ (-5 ОТ ЗНАЧЕНИЯ ИНИЦИАТИВЫ)

Подобно Контрудару, Встречный Удар используется во время рукопашного боя для перенаправления энергии атакующего против него самого. Чтобы использовать эту силу, адепт должен сначала использовать успешное действие Парирование против входящей атаки и потратить свое следующее доступное действие, чтобы сделать рукопашную боевую атаку. Для следующей проверки адепта в ближнем бою добавьте количество кубиков, равное его уровням во Встречном Ударе и чистым успехам от Парирования. Участие в любых других действиях перед атакой, даже Уворот или Плотная Оборона, сводит на нет бонусы, полученные от этой силы. Примечание: эту силу нельзя сочетать с приемами боевых искусств «Рипост» и «Уступающая Мощь» (стр. XXX и XXX, Run & Gun).

ГИБКОСТЬ

FLEXIBILITY
ЦЕНА: 0,25 ОС НА УРОВЕНЬ (МАКС. 3)

Адепты с силой Гибкость могут сгибать или скручивать свои тела на пределе возможностей метачеловека, что позволяет им протискиваться сквозь отверстия меньше, чем сам адепт (на усмотрение мастера игры), и легче избавится от физических уз, что также делает труднее захват адепта во время безоружного боя. За каждый уровень Гибкости, которым обладает адепт, порог для перемещения по узким местам или избавления от физических уз снижается на единицу. Во время безоружного боя, если кто-то пытается схватить адепта, адепт получает +1 кубик за уровень Гибкости, чтобы предотвратить захват; обычные ограничения всё ещё действуют.

ДУХОВНЫЙ ТАРАН

SPIRIT RAM
ЦЕНА: 0,5 ОС
АКТИВАЦИЯ: ПРОСТОЕ ДЕЙСТВИЕ

Подобно Когтю Духа, Духовный Таран создает временную форму тарана — рога, голову барана, клин, шипы и т. д. — перед адептом для атак против духов в физическом или астральном бою. Досягаемость этого оружия составляет (Магия x 0,5) метра, а его ЗУ (Магия) с БР -(Магия x 0,5). Духовный баран движется вместе с адептом и остается активным в течение (магического x 0.5) боевых ходов или когда адепт деактивирует его с помощью свободного действия или наносит им удар. Чтобы снова использовать Духовный Таран, необходимо перераспределить энергии, потратив еще одно Простое действие.

ЖИВОЙ ФОК

LIVING FOCUS
ЦЕНА: 1 ОС

Эта сила позволяет адепту поддерживать заклинание подобно поддерживающему фоку (см. стр. 350 ОКП SR5). Сотворивший заклинание маг не обязан его поддерживать и может передать эту почетную ношу адепту Простым действием, при этом адепт подпитывает заклинание собственной магией. Заклинание не может быть передано дальше, даже если получатель также обладает силой Живой Фок. Мощь заклинания не может превышать значение атрибута Магия адепта, а сам адепт во время поддержания получает штраф -2 к наборам кубиков всех действий. Контрчародейство против поддерживаемого заклинания требует Рассеивания (см. стр. 322 ОКП SR5).

ЖИВОТНАЯ ЭМПАТИЯ

ANIMAL EMPATHY
ЦЕНА: 0,25 ОС НА УРОВЕНЬ

Эта сила дает адепту сильную связь со всеми неразумными животными, как нормальными, так и паранормальными. За каждый приобретенный уровень силы адепт получает +1 кубик ко всем проверкам умения Обращение с Животными. Эта сила может также использоваться, чтобы устрашить или напугать животных.

ИНЕРЦИОННЫЙ УДАР

INERTIA STRIKE
ЦЕНА: 0,5 ОС
АКТИВАЦИЯ: СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Эта сила позволяет адепту генерировать и направлять

дополнительную энергию на безоружный или рукопашный удар, специально предназначенный для сбивания цели с ног. Чтобы использовать эту силу, адепт должен сначала сделать заявку о своем намерении, проводя Свободное Действие до фактического удара, чтобы направить необходимую энергию. Если адепт успешно справляется с атакой, он добавляет (Магия x 0,5) к Значению Урона при определении нокдауна (стр. 207, ОКП SR5). Инерционный Удар не увеличивает фактическое Значение Урона. Использование этой силы считается Прицельным Выстрелом (см. стр. 208, ОКП SR5). Примечание: эта сила не может быть объединена с техникой боевых искусств Неподвижный Камень (стр. XXX, Run & Gun).

КОГОТЬ ДУХА

SPIRIT CLAW
ЦЕНА: 0,25 ОС
АКТИВАЦИЯ: СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Открытый адептами Пути Зверя из племени сиу, Коготь Духа позволяет адепту временно создать небольшое оружие из духовной энергии для использования против духов. В то время как проявление этой силы у первооткрывателя выглядело как набор небольших когтей, другие, обладающие этой силой, научились формировать любое оружие, которое они желают — дубинки, молотки, кинжалы, шипы и т. д. — исходя из своего особого Пути или парадигмы. Активированный с помощью свободного действия, Коготь Духа добавляет (Магия x 0.5) к невооруженному ЗУ адепта против духов (независимо от того, является ли сражение физическим или астральным). Он остается активным в течение (Магия x 0.5) боевых ходов или пока адепт не деактивирует его с помощью свободного действия или пока не несёт им удар. Чтобы снова использовать Коготь Духа, необходимо перераспределить энергии, потратив еще одно Свободное действие. Против духов эта сила может быть комбинирована только с силой Убийственные Руки.

КОНТРОЛЬ КЕРАТИНА

KERATIN CONTROL
ЦЕНА: 0,5 ОС

Адепт обладает способностью ускорять рост собственных волос, ногтей и рогов, хотя и в пределах возможного для метатипа, благодаря чему может перейти от короткой профессиональной стрижки к любимому улицами хаеру за считанные часы. Также адепт может по собственному желанию отращивать прямые или вьющиеся волосы. Отращивание длинной бороды или волос обычно занимает шесть часов, но рост может быть ускорен по курсу 1 клетка Оглушающего урона за час ускорения.

КОНТРОЛЬ МЕЛАНИНА

MELANIN CONTROL
ЦЕНА: 0,5 ОС

Эта способность позволяет адепту изменять цвет своей кожи и/или волос в соответствии с цветом другим этносом/метатипом, ограничиваясь цветами, присущими обычной метачеловеческой генетике. Изменение проводится сложным действием и длится (Магия) часов.

КОНТРОЛЬ МЕТАБОЛИЗМА

METABOLIC CONTROL
ЦЕНА: 0,5 ОС

Адепт с этой силой способен войти в глубокое медитативное состояние, в котором все метаболические процессы замедлены. Это имеет два преимущества. Первое — уменьшение количества отдыха, которое необходимо адепту. С точки зрения игры, на каждый час адепта в этом состоянии, медитация увеличивает интервал для получения урона от усталости, при лишении, сна еще на три часа (см. стр. 182, ОКП SR5).

Второе преимущество — сохраняет жизнь адепта в чрезвычайных ситуациях. Когда адепт получает переполнение Физического урона, он сразу же входит в это медитативное состояние. Находясь в этом состоянии, адепт получает дополнительную клетку переполнения урона только каждые (Тело) часов. Адепт может выйти из этого состояния в любое время, но, если он серьезно ранен, это приводит к немедленному возобновлению действия всех ран или токсинов, если они не были вылечены или исцелены.

КОНТРУДАР

COUNTERSTRIKE
ЦЕНА: 1.0 ОС НА УРОВЕНЬ
АКТИВАЦИЯ: ПРЕРЫВАЮЩЕЕ ДЕЙСТВИЕ (-5 К ЗНАЧЕНИЮ ИНИЦИАТИВЫ)

Контрудар — чрезвычайно мощная способность, которая позволяет адепту в рукопашном бою перенаправлять энергию атакующего с помощью комбинации умения, интуиции и магических способностей. Чтобы использовать эту силу, адепт должен сначала использовать успешное действие Блок против входящей атаки и потратить свое следующее доступное действие, чтобы сделать рукопашную атаку. Для следующей проверки адепта в ближнем бою добавьте количество кубиков, равное его уровням в Контрудар и новые успехи от Блока. Участие в любых других действиях перед атакой, даже Уворот или Плотная Оборона, сводит на нет преимущества, полученные от этой силы. Эта сила не может быть объединена с приемами боевых искусств Контрудар и Встречная Мощь (стр. XXX и XXX, Run & Gun).

ЛИНГВИСТИКА

LINGUISTICS
ЦЕНА: 0,25 ОС

Благодаря усиленной памяти и улучшеной имитации, адепты с этой силой могут изучать новые языки после минимального количества усилий и без траты Кармы. Чтобы выучить новый язык, адепт должен ознакомиться с ним (12 – рейтинг Магии) часов (минимум 1 час). Затем адепт проходит проверку Логики + Интуиция, используя таблицу лингвистики. В случае успеха адепт получает язык

в рейтинга 1. Дальнейшее развитие нового языка требует обычных затрат Кармы.

ТАБЛИЦА ЛИНГВИСТИКИ

ЯЗЫК	ПОРОГ
Распространённый (Английский, Японский, Испанский)	1
Необычный (Латинский, Ор'Зет, Спереть)	2
Загадочный (Арамейский, Саамский, Берберский)	3

ЛОВКИЕ ПАЛЬЦЫ

NIMBLE FINGERS
ЦЕНА: 0,25 ОС

Адепты с этой силой обладают исключительной ловкостью рук. С точки зрения игры, это дает +1 кубик к проверкам Ловкости Рук, проверкам Выступления, где адепт играет на музыкальных инструментах, требующих использования пальцев, или любым проверкам, в которых используются маленькие инструменты или предметы (на усмотрение мастера игры). Кроме того, простые действия Изменить Режим Стрельбы, Вставить Обойму, Извлечь Обойму и Использовать Простое Устройство теперь считаются свободными действиями.

МАСКА

CLOAK
ЦЕНА: 0,25 ОС НА УРОВЕНЬ

Используя силу Маска, адепт имеет больше шансов избежать магического обнаружения. За каждый уровень этой силы адепт получает +1 кубик на противодействие Детектирующим заклинаниям, которое используется против него (см. стр. 310, ОКП SR5). Маска не мешает магу или мистическому адепту читать ауру адепта через астральное восприятие или смотреть на нее из астрального пространства; сила только затрудняет сосредоточение внимания на самом адепте.

МАСТЕР МЕТАНИЯ

MISSILE MASTERY
ЦЕНА: 1 ОС

В руках адепта с этой силой предметы быта, такие как бутылки, палочки для еды, инструменты, пустые скрепки, фонарики, кухонные принадлежности и т. д., вполне сойдут за смертоносное оружие. Такое импровизированное оружие имеет значение урона (Сила)Ф с Точностью до 3. Адепт также может сделать заявку, наносит ли это оружие физический или оглушающий урон. Кроме того, адепты с этой силой обладают большим сродством с метательным оружием. При атаках дальнего боя с использованием не-взрывного метательного оружия адепт получает +1 кубик и добавляет +1 к Значению Урона оружия.

МАСТЕРСКАЯ КИНЕЗИКА

KINESICS MASTERY
ЦЕНА: 0,5 ОС
УСЛОВИЕ: КИНЕЗИКА

Эта продвинутая версия Кинезики (стр. 337, ОКП SR5) позволяет двум адептам, обладающим этой способностью, общаться друг с другом, используя исключительно невербальные сигналы, такие как язык тела, мельчайшие выражения лица и естественные подсознательные сигналы. В то время как общие сообщения и психические состояния легко передаются обычное Кинезикой, владеющие Мастерской Кинезикой могут передавать конкретную подробную информацию, такую как местоположения, имена, места или номера. Коммуникация таким образом требует, чтобы адепты имели прямую видимость и были достаточно близко, чтобы читать черты лица и язык тела друг друга, будь то естественным, аугментированым или магическим способом.

НЕПОДВИЖНОСТЬ

STILLNESS
ЦЕНА: 0,25 ОС НА УРОВЕНЬ (МАКС. 3)

Эта сила позволяет адепту осуществлять контроль над своим телом, чтобы избежать обнаружения. Замедляя свои физиологические процессы (частоту сердечных сокращений, дыхание и необходимость сгибать мышцы) и переходя в расслабленное состояние, адепт становится совершенно неподвижным в течение определенного времени. Тепловая сигнатура её тела также уменьшается, что затрудняет обнаружение адепта с помощью термографических средств. За каждый уровень этой силы адепт может оставаться в таком состоянии примерно один час. Любой, кто применяет аудио или термографические средства для обнаружения адепта, использующего эту силу, получает штраф, равный уровням этой силы. Визуальный поиск или проверка Проницательности не затрагиваются этой силой. Как только адепт начинает двигаться, действие этой силы прекращается.

НЕРВНЫЙ УДАР

NERVE STRIKE
ЦЕНА: 1 ОС

Воздействуя на различные нервные узлы в теле своего противника, адепт с этой способностью может отключить или усмирить противника, не причиняя ему телесных повреждений или смерти. Чтобы использовать эту силу, адепт должен сначала сделать заявку о своем намерении использовать ее, а затем совершить обычную рукопашную атаку. В случае успеха адепт может уменьшить Ловкость или Реакцию противника (по выбору атакующего) на 1 за каждый чистый успех вместо нанесения физического или оглушающего урона. Если целевой атрибут опускается до 0, цель оказывается парализованной. Атакующий должен выбрать только один атрибут для каждой атаки. Цель восстанавливает потерянные очки атрибута отдыхом: 1 час отдыха восстанавливает 1 потерянное очко.

Нервный Удар лучше всего работает с металюдьми, но также может быть использован против зверей. На нервные узлы животного нацеливаться сложнее, поэтому требуется два чистых успеха, чтобы снизить атрибут твари на 1; применяются все остальные нормальные правила. Цели без функционирующей нервной системы, такие как духи, дроны и т. д., не подвержены влиянию этой силы.

ПОДДЕРЖКА

SUSTENANCE
ЦЕНА: 0,25 ОС

Адепты с этой силой имеют исключительный метаболизм и могут функционировать с меньшим количеством пищи и воды, чем обычно. Среднестатистическому метачеловеку требуется приблизительно три приема пищи в день для поддержания нормальной функциональности, прежде чем начнется утомление. Адепту с этой силой требуется только один прием пищи в день. С точки зрения игромеханики, интервалы голода и жажды увеличены до семи дней для голода и до трех дней для жажды (стр. 182, ОКП SR5).

ПРОНИКАЮЩИЙ УДАР

PENETRATING STRIKE
ЦЕНА: 0,25 ОС НА УРОВЕНЬ (МАКС. 4)

Эта способность позволяет адепту фокусировать безоружную атаку на короткое расстояние вперед, минуя броню, которую может иметь цель, или пробивать сквозь толстую плотную шкуру. По сути, это дает атаке адепта рейтинг БР, равный уровням, которые она имеет в этой силе (максимум 4). Эту силу можно использовать вместе с силой Убийственные Руки, но не со Стихийным Ударом.

СВОБОДНОЕ ПАДЕНИЕ

FREEFALL
ЦЕНА: 0,25 ОС НА УРОВЕНЬ

Эта сила помогает адептам поглощать урон от падения или прыгать на желаемое расстояние. Эта способность не помогает адепту увеличить расстояние, которое он прыгает, например, с помощью силы Лёгкое Тело. Каждый уровень Свободного Падения позволяет адепту падать или прыгать на 3 дополнительных метра без каких-либо неблагоприятных воздействий (по обычным правилам — не более трёх метров). При расчете урона от падения, превышающего его личный порог расстояния, вычтите бонусное расстояние из значения урона от падения и затем нанесите урон в обычном режиме (см. стр. 182, ОКП SR5). Это означает, что адепт со Свободным Падением не получает повреждений от падения с высоты шесть метров или меньше, а не на обычные три метра. Кроме того, если адепт с двумя уровнями Свободного падения падает на 15 метров, сила сводит на нет 6 пунктов урона от падения, изменяя значение урона падения с 15Ф до 9Ф (БР падения остается неизменным). Если адепт не получает повреждений от падения (либо потому, что падение было достаточно коротким, чтобы не наносить ущерба, либо потому, что он успешно выдержал все применимые повреждения, используя обычную проверку Тела + Броня), падение считается обычным действием перемещения и может быть объединено с атакой. Любые другие способы борьбы с уроном не дают такой возможности. Более длительное падение считается сложным действием.

СКОЛЬЖЕНИЕ

SKATE
ЦЕНА: 1 ОС

Эта сила является незначительной формой левитации, которая дает адепту способность бегать по поверхности, которые обычно для этого не приспособлены, таких как тонкий лёд, хрупкая поверхность или вода. Адепт отталкивается своим первым шагом и скользит по такой поверхности пока не остановится. Расстояние, которое может пройти адепт, равно его Рейтинг Магии в метрах. Попытка преодолеть дальнейшие расстояния требует от адепта найти устойчивую поверхность или зону опоры, чтобы повторить процесс; те, кто не может найти такую поверхность, проваливаются сквозь то, через что они движутся. Адепт, делающий акробатическое движение или защитное прерывающие действие во время использования этой способности, получает штраф -3 к своему количеству кубиков для акробатической проверки или проверки прерывания.

СКУЛЬПТОР ЛИЦ

FACIAL SCULPT
ЦЕНА: 0,25 ОС НА УРОВЕНЬ
АКТИВАЦИЯ: СЛОЖНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Эта сила позволяет адепту изменять свою внешность смещая мышцы, структуру костей и хрящи на лице. Каждый приобретенный уровень дает адепту +1 модификатор к набору кубиков для проверки маскировки. Эффект может сохраняться (Магия) часов.

Общие изменения включают изменение формы ушей, изменение формы носа, подъем/опускание скул, рост клыков, изменение формы лба, удлинение/укорочение волос на лице и так далее. Адепты могут даже изменить свое лицо на другой метатип, какой пожелают, но они не могут изменить форму своего тела. Время, необходимое для изменения одной черты лица, составляет приблизительно одну минуту. Несколько черт лица могут быть изменены одновременно с проверкой Тела + Магия, при этом каждый успех приводит к одному дополнительному изменению. Адепту нужна еще целая минута, чтобы отменить изменения и вернуть черты лица в нормальное состояние.

СЛЕПОЙ БОЙ

BLIND FIGHTING
ЦЕНА: 0,5 ОС

Опираясь на особый вид шестого чувства, адепт с этой силой может продолжать сражаться, даже когда он ослеп или лишен зрения. Снижается штраф за Бой Вслепую на

1. Эту силу можно комбинировать с техникой боевых искусств «Удар тьмы» для кумулятивного снижения на 2 (стр. XXX, «Run & Gun»).

СНЯТИЕ БОЛИ

PAIN RELIEF
ЦЕНА: 1 ОС

Совсем как Нервный Удар, но наоборот, адепт направляет ману в точки ци/чакры, чтобы снять напряжение, боль и мышечную усталость. В игровом плане это означает устранение эффектов Оглушающего урона у цели. Чтобы использовать эту силу, адепт проходит проверку Магия + Ловкость против цели. Каждый успех временно удаляет одну клетку Оглушающего урона с цели; всё ещё применяются нормальные правила лечения пациентов с имплантатами (см. стр. 224, ОКП SR5). Этот эффект действует только (Магия) часов или до того момента, когда фактический урон не будет излечен, в зависимости от того, что наступит раньше. Время, необходимое для завершения процесса, составляет пять минут за каждую удаляемую клетку, и адепт должен поддерживать контакт с целью. Если адепт потеряет контакт с целью по какой-либо причине до завершения процесса, все преимущества будут немедленно потеряны, и адепт должен повторить процесс.

СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ УДАР

SMASHING BLOW
ЦЕНА: 1 ОС

Адепты с этой силой фокусируют свою магию в едином безоружном ударе, чтобы пробиться сквозь препятствие. Умножьте базовый ЗУ адепта на 2, когда атакуете барьер или другую статическую структуру. Это относится как к физическим, так и к магическим барьерам.

СТИХИЙНОЕ ОРУЖИЕ

ELEMENTAL WEAPON
ЦЕНА: 0,5 ОС
АКТИВАЦИЯ: ПРОСТОЕ ДЕЙСТВИЕ
УСЛОВИЕ: ОРУЖЕЙНЫЙ ФОК

Подобно Стихийному или Токсичному удару, Стихийное Оружие позволяет адепту направлять стихийный эффект (обычный или токсичный) через свой оружейный фок вместо рук. Чтобы направлять желаемый стихийный эффект требуется простое действие. Стихийное оружие остается активным (Магия) боевых ходов или до тех пор, пока адепт не деактивирует его свободным действием или не потеряет сознание. Только один стихийный эффект может быть использован одномоментно и каждый стихийный эффект должен быть приобретен как отдельная сила. Эта сила может также использоваться с другими способностями, которые повышают Точность адепта или умения, связанные с фоками.

СТИХИЙНОЕ ТЕЛО

ELEMENTAL BODY
ЦЕНА: 1.0 ОС
АКТИВАЦИЯ: СЛОЖНОЕ ДЕЙСТВИЕ
УСЛОВИЕ: СТИХИЙНЫЙ УДАР

Доработанная версия Стихийного Удара, похожая на силу Стихийная Атака, Стихийное Тело создает стихийное поле, которое обволакивает адепта. Это поле формируется примерно в трех-пяти сантиметрах от тела адепта и может использоваться для нападения и защиты.

Чтобы активировать эту силу, адепт должен потратить сложное действие, направляя нужную стихию. В наступательных целях относитесь к Стихийному Телу как к силе Стихийный Удар, с ЗУ (Магия x 2)Ф и БР -(Магия x 0.5). При защите любой человек или предмет, вступающий в контакт (рукопашный или безоружный удар) с адептом, когда Стихийное Тело активно, должен сопротивляться тому же ЗУ и стихии, что и наступательная версия; быстро движущиеся снаряды, такие как пули или метательное оружие, силой не затрагиваются. Предметы, уже находящиеся на теле адепта или находящиеся у адепта, не повреждаются, но и не получают никакого стихийного эффекта.

Стихийное Тело длится в течение (Магия) проходов Инициативы или до тех пор, пока адепт не потерял сознание. Эта сила может быть отключена по желанию с помощью свободного действия до истечения срока. После деактивации адепт должен сопротивляться истощению равному (Магия x 0,5) + количество проходов Инициативы, когда сила была активной. В одно время можно использовать только один эффект, и каждый стихийный эффект должен быть приобретен как отдельная сила.

СТИХИЙНЫЙ УДАР

ELEMENTAL STRIKE
ЦЕНА: 0.5 ОС
АКТИВАЦИЯ: ПРОСТОЕ ДЕЙСТВИЕ
УСЛОВИЕ: УБИЙСТВЕННЫЕ РУКИ

Стихийный удар увеличивает урон, наносимый безоружным ударом Убийственные Руки, направляя стихийный эффект в атаку. Для активации этой силы требуется простое действие, и эффект остается активным в течение (Магия) боевых ходов или до тех пор, пока адепт не отключит его с помощью Свободного Действия или не

СТИХИЙНЫЕ ЭФФЕКТЫ: НОРМАЛЬНЫЕ И ТОКСИЧНЫЕ

В этом разделе есть несколько способностей, которые позволяют адепту наносить стихийный урон или использовать стихийный эффект, наиболее распространенными из которых являются кислота, холод, электричество и огонь. Чтобы понять, как эти элементы вызывают повреждение обратитесь к странице 180 ОКП SR5.

Это не единственные Стихийные эффекты, которые можно использовать. Токсичные адепты могут использовать загрязняющие вещества и радиацию вместо обычных стихийных повреждений. Чтобы понять, как работают эти токсичные элементы, см. врезку об стихийных эффектах в этой книге, стр. 105.

потеряет сознание. Во время активности выбранный стихийный эффект охватывает руку, ногу или другую часть тела, которую адепт использует для удара. Только один эффект может быть использован за раз и не может быть объединен с любой другой ударной силой, кроме Убийственные Руки. Каждый стихийный эффект должен быть приобретён как отдельная сила.

ТОКСИЧНЫЙ УДАР

TOXIC STRIKE
ЦЕНА: 0.5 ОС
АКТИВАЦИЯ: ПРОСТОЕ ДЕЙСТВИЕ
УСЛОВИЕ: УБИЙСТВЕННЫЕ РУКИ

Токсичные адепты с этой способностью могут направлять загрязняющие вещества или радиацию атаки голыми руками, нанося дополнительный стихийный урон. Использование этой силы следует тем же правилам и рекомендациям, что и сила Стихийный Удар (см. стр. 176). Каждый токсичный стихийный эффект должен быть приобретён как отдельная сила.

ТРЁХМЕРНАЯ ПАМЯТЬ

THREE-DIMENSIONAL MEMORY
ЦЕНА: 0,5 ОС

Трехмерная память позволяет адепту записать в памяти область, которую он посетил, а затем вспомнить её в ультрачётких деталях. Эту силу предпочитают опытные следователи и разведчики. Чтобы использовать эту силу, адепт должен использовать Сложное действие для детального осмотра целевой области. Это включает в себя не только то, что он действительно наблюдал, но также и любые ощущения, которые он чувствовал. Диапазон, который может наблюдать адепт, составляет (Магия x Магия) кубических метров. Он может записать количество областей, равных его Рейтингу Магии.

Чтобы вспомнить, что он записал, адепту требуется проверка Проницательности + Магия [Ментальный]. Область, которую он может запомнить, зависит от того, что он действительно мог наблюдать, например, он не будет знать содержимое закрытого шкафа, но будет подробно помнить все особенности кабинета, также важно, как давно он наблюдал за происходящим. Чтобы определить порог для проверки обратитесь к таблице Трёхмерная Память. Если порог достигнут, адепт может мысленно пройтись по сцене и вспомнить всё, что он мысленно записал; однако он не сможет взаимодействовать с чем-либо на сцене.

ТРЁХМЕРНАЯ ПАМЯТЬ

ПРОШЕДШЕЕ ВРЕМЯ	ПОРОГ
24 часа	1
1 неделя	2
1 месяц	3
1 год	4
Больше года	5

УСТОЙЧИВОСТЬ К ТЕМПЕРАТУРАМ

TEMPERATURE TOLERANCE
ЦЕНА: 0,25 ОС НА УРОВЕНЬ

Эта сила позволяет адептам лучше противостоять воздействию экстремальных температур. За каждый уровень этой способности адепт получает бонус +1 к набору кубиков на сопротивление урону, вызванному воздействием экстремальных температур (стр. 182, ОКП SR5). Это также может быть использовано против магических эффектов, таких как стихийный огонь или холод (стр. 180–181, ОКП SR5).

ХОЛОДНАЯ РЕШИМОСТЬ

COOL RESOLVE
ЦЕНА: 1.0 ОС НА УРОВЕНЬ

Адепты с этой силой чрезвычайно уверены в себе и своих социальных связях. Это включает в себя такие ситуации, как переговоры с джонсоном, уличное мошенничество, расследование под прикрытием или противодействие хитрым вопросам профессионального следователя. Каждый уровень дает адепту +1 кубик для всех встречных проверок, включающих Социальные умения, независимо от того, начал ли общение персонаж или он сопротивляется чужим социальным умениям.

ЧУВСТВО ДВИЖЕНИЯ

MOTION SENSE
ЦЕНА: 0,5 ОС

Способный чувствовать движение в своей непосредственной близости, адепт с этой силой становится живым датчиком движения и к нему очень трудно подкрасться или устроить засаду. Посредством сочетания природных и магических чувств адепт ощущает движение людей, животных или объектов за счет смещения молекул воздуха, изменения атмосферного давления, вибрации или незначительного нарушения локального поля маны. Это чувство предупреждает адепта о движении вокруг него на расстоянии (Магия) метров и может использоваться для обнаружения живых существ или объектов, которые в противном случае были бы скрыты для обычных чувств, таких как зрение, звук или запах. Размер цели также напрямую влияет на способность адепта чувствовать её.

Чтобы использовать эту силу, адепт должен сначала пройти проверку Проницательности + Магия [Ментальный]. Порог для этой проверки основан на размере того, что адепт пытается ощутить; обратитесь к таблице Чувство Движения для получения результатов.

ЧУВСТВО ДВИЖЕНИЯ

ДВИЖУЩИЙСЯ ОБЪЕКТ	ПОРОГ
Меньше, чем собака/кошка	3
Меньше, чем средний метачеловек (дварф)	2
Средний метачеловек (человек, орк, эльф)	1
Больше среднего (тролль)	Автоматический успех

ЧУВСТВО МАГИИ

MAGIC SENSE
ЦЕНА: 0,5 ОС

Чувство Магии позволяет адепту обнаружить использование магии поблизости. Относитесь к этой силе как к заклинанию Обнаружить Магию (стр. 312, ОКП SR5), но с дальностью, равной (Магия x 10) метров. Адепты с силой Восприятие Астрала могут также использовать Чувство Магии, чтобы обнаружить астральные формы, воспринимая астральный план.

ЧУМНОЕ ОБЛАКО

PLAGUE CLOUD
ЦЕНА: 0,5 ОС
АКТИВАЦИЯ: СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Эта сила окружает адепта плотным облаком паров, насекомых или других загрязнителей, или токсинов. Считается, что все атаки дальнего боя, когда сила активна (либо против, либо со стороны адепта), находятся как минимум в умеренном тумане/дыму (см. модификаторы атаки в дальнем бою, стр. 185, ОКП SR5). Если кто-либо делает успешную рукопашную атаку против адепта с активной силой Чумное Облако, атакующий должен противостоять урону от воздействия загрязнения (см. врезку, стр. 105).

ЭМПАТИЧЕСКОЕ ЛЕЧЕНИЕ

EMPATHIC HEALING
ЦЕНА: 0,5 ОС
АКТИВАЦИЯ: СМ. ОПИСАНИЕ

Используемое только в самых тяжелых обстоятельствах, Эмпатическое Исцеление позволяет адепту буквально забрать раны другого персонажа, тем самым исцеляя их. Для этого, адепту требуется пройти проверку Магии + Сила Воли. За каждый успех одна клетка физического урона переносится с раненой цели на адепта, как его повреждения. Таким образом можно исцелить только физический урон.

Субъектов с пониженной, из-за аугментации или потери Сущности, Сущностью лечить труднее. Примените отрицательный модификатор, равный потерянной Сущности субъекта (6 - текущий рейтинг Сущности, округление вниз) к набору кубиков проверки исцеления адепта. Сама проверка требует два полных боевых хода для каждого блока урона, и адепт при исцелении должен поддерживать физический контакт в течение всего процесса. Модификаторы урона применяются после завершения процесса адептом.

ЯРОСТЬ БЕРСЕРКА

BERSERKER'S RAGE
ЦЕНА: 1 ОС
УСЛОВИЕ: БЕРСЕРК
АКТИВАЦИЯ: СЛОЖНОЕ ДЕЙСТВИЕ

В ближнем бою адептом овладевает неистовство, которое усугубляется яростным психическим состоянием.

Все бонусы и штрафы от силы Берсерк увеличены до +2, а длительность увеличена до (Магия x 4) минут. Для преждевременного выхода из этого состояния требуется проверка Силы Воли + Харизма. Порог 9 - рейтинг Магии адепта, с минимальным порогом 3. В случае успеха адепт может использовать все свои ментальные атрибуты, чтобы противостоять Истощению. Независимо от того, когда он выйдет из этого состояния, адепту придется сопротивляться значению истощения (Магия x 0,5). Применяются любые модификаторы ран. Глюк при попытке выхода увеличивает длительность до (Магия x 3) минут.

НОВЫЕ КАЧЕСТВА АДЕПТОВ: ПУТИ

Пути, которые часто ошибочно называют магическими традициями адептов, представляют собой не систему жестких структур или набор убеждений, а скорее личную философию или кодекс поведения, которые физические и мистические адепты принимают или идентифицируют с собой при развитии своих способностей. Пути, которому идут адепты, могут отличаться, но для всех адептов есть три основных принципа.

Адепт не может следовать двум путям одновременно. Хотя есть много путей, по которым адепт может идти, следование по своему Пути требует определенной концентрации и преданности, необходимой для получения бонусов, которые дает Путь. Следовательно, за один раз можно следовать только одному Пути.

Бонусы, предоставляемые Путями для приобретения способных способностей, подчиняются одним и тем же правилам. За каждые 2 очка в рейтинге Магии адепта, этот адепт может вдвое снизить стоимость одного уровня одной силы из списка этого Пути. Например, допустим, что игрок выбирает силу адепта, которая стоит 1 очко силы. Если эта сила соответствует определенному Пути, и все предварительные условия выполнены, стоимость этой мощности снижается до 0,5 очков силы. Аналогично, мощность 0,5 ОС стоит 0,25 ОС. Сила адепта стоимостью 0,25 очков силы не может быть удешевлена. Это снижение стоимости не может использоваться многократно, если сила имеет несколько уровней: снижение применяется только к одному уровню, но может использоваться для различных аспектов одной и той же силы, таких как увеличение различных атрибутов. Затем адепт может использовать сохраненные очки силы, чтобы купить новую силу или новые уровни существующей силы за полную стоимость. Если адепт следует по Пути и увеличивает свой рейтинг Магии посредством посвящения, он может использовать эту скидку каждый раз, когда добавляет два очка к своему рейтингу Магии.

Игроки могут изменять ранее созданных персонажей и задним числом покупать Путь. Это остаётся на усмотрение мастера игры. Обратитесь к странице 104, ОКП SR5, для получения дополнительной информации о покупке и оплате качества.

ПУТЬ АТЛЕТА

ATHLETE'S WAY
ЦЕНА: 20 КАРМЫ

Эти адепты концентрируют свою энергию только на одном: тренировке своего тела для максимальной производительности, чтобы стать абсолютными лучшими в любом спорте, игре или соревновании, которое они выбрали. Таким образом, они получают +1 действующей степени посвящения, используя Сосредоточение Адепта для любого умения из группы умений Атлетика.

Атлеты могут выбрать один из следующих умений для получения бонуса Пути: Лёгкое Тело, Усиленная Эффективность, Усиленный Физический Атрибут, Повышенный Потенциал, Сопротивление Боли, Скольжение, Духовный Таран, Быстрое Заживление, Бег по Стенам.

ПУТЬ ВОИНА

WARRIOR'S WAY
ЦЕНА: 20 КАРМЫ

Большая часть непосвящённых ассоциирует адепта именно с последователем пути Воина. Эти элитные бойцы посвящают свою жизнь превращению своих тел в смертоносное оружие или машины войны. Бой — это их призвание, и они преуспевают в этом, выполняя с помощью навыков и магии то, для чего другие используют аугментацию.

Для тех, кто следует по Пути Воина, связывание оружейного фока стоит на две Кармы меньше, чем обычно.

Воины могут выбрать из следующего списка умений для своего бонуса: Слепой Бой, Боевое Чутьё, Контрудар, Критический Удар, Усиленная Эффективность, Повышенный Потенциал (Физический), Убийственные Руки, Мастер Метания, Чувство Движения, Быстрый Выстрел.

ПУТЬ ВЫГОРАНИЯ

BURNOUT'S WAY
ЦЕНА: 15 КАРМЫ (ПРИ СОЗДАНИИ; СТОИМОСТЬ КАЧЕСТВА В ДРУГОЕ ВРЕМЯ СМОТРИТЕ В ОПИСАНИИ)

На этом «Пути» оказываются те, кто неверно воспринял технологии или почувствовал необходимость использовать «короткую дорожку» для достижения силы и эффективности. Часто они становятся просто оболочками самих себя. Большинство не начинают с выгорания; скорее оно приходит со временем. Чтобы вступить на этот путь после создания персонажа, адепт должен потерять или пожертвовать по крайней мере 2 Магии путём аугментаций, понижающих Сущность.

Если у Выгоревшего ранее был другой Путь, то он должен возвратить любые скидки на силы, перестраивая или жертвуя текущими силами, пока их значения не будут соответствовать новому рейтингу Магии адепта. Им, однако, разрешено сохранить всю метамагию, которую они, возможно, ранее заработали благодаря посвящения. Чтобы компенсировать эту потерю, выгоревшие считаются более совместимыми с аугментациями: любые

стандартные аугментации, которые приобретает адепт после выгорания, оцениваются как альфавэр для потери Сущности, но не для затрат на покупку (Все остальные особенности степени работают как обычно). Обратите внимание, что потерянная Сущность из-за новых аугментаций уменьшит Магию как обычно (см. стр. 57, ОКП SR5).

Пока адепт имеет рейтинг Магии, он всё ещё может проходить Посвящение и получать больше Магии и сил адепта. Как только он получает два очка Магического Рейтинга после получения качества Выгорание, он теряет это качество, хотя сохраняет полученные выгоды от этой него (то есть стоимость Сущности его аугментаций не меняется).

ПУТЬ ДУХОВНОСТИ

SPIRITUAL WAY
ЦЕНА: 20 КАРМЫ

Те, кто следует этому пути, находятся под руководством духа наставника, подобного шаманам. Подражая своему духу-наставнику, эти адепты стремятся к самосовершенствованию и считаются более духовными, чем средний адепт. Как таковые, они получают все бонусы и недостатки, связанные с их конкретным духом-наставником.

Из-за своего более духовного мировоззрения адепты Духовности имеют более высокий уровень взаимопонимания с духами, что дает +1 ситуационный бонус ко всем проверкам Призыва. А взаимодействуя с другими магами, которые следуют тому же духу-наставнику того-же типа, адепт получает автоматический бонус +2 к количеству кубиков на любые социальные проверки, в которых он участвует.

Последователи Пути Духовности могут выбирать из следующих умений для применения бонуса: Восприятие Астрала, Стихийный Удар, Стихийное Оружие, Усиленная Проницательность, Убийственные Руки, Чувство Магии, Мистическая Броня. Кроме того, адепты Пути Духовности могут выбрать одну силу из списка другого Пути для скидки.

ПУТЬ ЗВЕРЯ

BEAST'S WAY
ЦЕНА: 20 КАРМЫ

Адепты, которые идут по этому пути, находятся под руководством звериного духа-наставника, которого они называют своим тотемом, что похоже на некоторых шаманов. Подражая своему тотему, эти адепты стремятся к самосовершенствованию и, подобно последователям Духовного Пути, считаются более духовными, по сравнению с обычными адептами. Таким образом, они получают все бонусы и недостатки, связанные с их личным тотемом.

Из-за своего уникального мировоззрения, последователи Пути Зверя имеют более высокий уровень взаимопонимания с природой и получают +1 ситуационный бонус ко всем проверкам Обращения с Животными; однако, если тотем адепта является хищным, этот бонус не распространяется на животных, которых тотем обычно считает добычей. Имея дело с реальными версиями своего тотемного животного, адепт автоматически получает +4 на любые проверки Обращения с Животными, в которых они участвуют.

Последователи Пути Зверя могут выбрать один из следующих умений для получения бонуса: Животная Эмпатия, Восприятие Астрала, Берсерк, Боевой Чутьё, Стихийный Удар, Усиленная Проницательность, Убийственные Руки, Чувство Магии, Мистическая Броня, Чувство Движения и Неоставляющий Следов Шаг.

ПУТЬ МАГА

MAGICIAN'S WAY
ЦЕНА: 20 КАРМЫ

Путь Мага, один из самых популярных путей для мистических адептов, стремится найти баланс между физическими и магическими способностями или, по крайней мере, найти то, что лучше всего подходит для них. Из-за времени, которое адепт тратит на развитие своих способностей в волшебстве и чародействе, многие считают, что он на самом деле не осваивает полностью ни один из аспектов. Адепты, практикующие этот Путь, чувствуют, что они просто пытаются извлечь максимум из того, что у них есть, или найти лучшее из обоих миров.

В отличие от своих физических собратьев, мистические адепты, следуя этому Пути, имеют доступ ко всем метамагическим способностям несвойственным Адептам, главное, отвечать требованиям. И поскольку они не специализируются так сильно, как другие адепты (и не получают бонуса, кроме скидки на стоимость Очков Силы), последователи этого Пути могут выбирать любую силу, какую хотят, для скидки, за исключением Улучшенных Рефлексов.

ПУТЬ НЕВИДИМКИ

INVISIBLE WAY
ЦЕНА: 20 КАРМЫ

Превосходные шпионы, разведчики и ассасины — всё это самые обычные последователи Пути Невидимки. Что ещё можно сказать?

Поскольку последователь этого пути обычно предпочитает скрытность открытому бою, связывание фока, который увеличивает физические умения, не связанные с боем, стоит на две Кармы меньше, чем обычно.

Последователи Пути Невидимки могут выбирать из следующих навыков для своего бонуса: Слепой Бой, Боевое Чутьё, Критический Удар, Усиленная Проницательность, Лёгкое Тело, Убийственные Руки, Чувство Движения, Нервный Удар, Скольжение, Трёхмерная Память, Неоставляющий Следов Шаг, Бег по Стенам.

ПУТЬ ОРАТОРА

SPEAKER'S WAY
ЦЕНА: 20 КАРМЫ

Ораторы, которых часто называют социальными адептами, являются одними из лучших лиц в своём деле. Адепты Пути Оратора — очень талантливые переговорщики, фиксеры и вдохновители. Они используют слова

так, как самурай использует свой меч, и способны переговорами разрешить ситуации, которые могут убить других. Когда дело доходит до того, чтобы изменить мнение людей или заставить их что-то сделать, Ораторам нет достойной замены.

Ораторы получают +1 к набору кубиков при использовании метамагических техник Гибкая Подпись и Маскировка. Кроме того, стоимость Кармы за связывания фоков, которые увеличивают силу Усиленная Эффективность (социальное умение), в два раза ниже обычной.

Ораторы могут применять свои бонусы от Пути к следующим силам: Анализ, Холодная Решимость, Усиленная Проницательность, Усиленная Эффективность (социальное умение), Повышенный Потенциал (Ментальный или Социальный), Мастерская Кинезика, Трёхмерная Память, Контроль Голоса.

ПУТЬ ТВОРЦА

ARTIST'S WAY
ЦЕНА: 20 КАРМЫ

Созидатели или артисты следующие Путём Творца, направляют свою энергию на то, чтобы вдохновлять людей и показывать им красоту Шестого Мира. Таким образом, они могут использовать стандартное Сосредоточение Адепта, чтобы игнорировать любые отрицательные модификаторы во время проверки Выступления или проверки Умельца для создания художественного произведения. Они также могут связывать фоки, которые улучшают Усиленную Эффективность (Умелец) на две Кармы дешевле, чем обычно.

Творцы могут использовать бонусы Пути на следующие умения: Восприятие Астрала, Холодная Решимость, Усиленная Проницательность, Усиленная Эффективность (Умелец), Мастерская Кинезика, Контроль Метаболизма, Ловкие пальцы, Контроль Голоса.

ПУТЬ УМЕЛЬЦА

ARTISAN'S WAY
ЦЕНА: 20 КАРМЫ

В соответствии со своей привязанностью ко всему технологическому, адепты Пути Умельца могут изменять стандартную метамагическую силу Сосредоточение Адепта (стр. 357, ОКП SR5), чтобы давать бонусы либо на активные умения Вождения, либо на активные Технические умения. Связывание фоков Ци (стр. 349, ОКП SR5), который улучшают силу Усиленная Эффективность (любые умения Вождения или Транспортные умения), стоит на две Кармы меньше, чем обычно.

Умельцы могут использовать бонусы Пути на следующие умения: Анализ, Усиленная Проницательность, Повышенная Концентрация, Усиленная Эффективность (любые умения Вождения или Транспортные умения), Повышенный Потенциал (только Ментальный), Контроль Метаболизма, Трёхмерная Память.

ПРИКОСНОВЕНИЕ К НЕМАТЕРИАЛЬНОМУ

Это может случиться с каждым.

Друзья Эйдолона утешали его после того, как всё пошло не так, но их слова только усугубляли ситуацию. Во время поездки в убежище их слова отозвались эхом в его голове:

Не парься, приятель.

Может быть, ты просто устал.

Безотносительно причины это было не просто «беспокойство за результат», как утверждала Офелия. Это было намного глубже, что-то неуловимое, находящееся за пределами его периферийного зрения.

Я призыватель, — сказал себе Эйдолон, войдя в медитативное состояние. *– Я призываю вещи. Это то, что я делаю.*

Если это было правдой, то почему духи не ответили на его вызов во время бега? Если бы Эйдолон *действительно* был призывателем, он без проблем вызвал бы огненного элементаля, и Фауста не ранили бы. Тогда Эйдолон мог бы заставить элементаля спалить всю охранную систему здания Минг Солюшнс. Или он мог бы приказать духу оказать поддержку некоторыми из своих заклинаний, чтобы он мог сосредоточиться на другом.

Но нет. Чёрта с два. Что ещё хуже, духи, которых он пытался вызвать во время бега, просто проигнорировали его. Он слышал рассказы старых шаманов о вздорных духах, но над любым духом можно было доминировать, даже над вздорным.

Возьми несколько выходных, — приказал Фауст, когда команда убежала в безопасное место. — *Разберись с этим, или мы найдём нового призывателя.*

Эйдолон покачал головой. Может быть, он просто устал. Но мир духов звал его. Вместо отдыха он сидел в позе лотоса в своем герметическом круге. В течение нескольких часов он бродил по астральному пространству, пока связь между его телом и астральной формой не ослабла.

В тот момент, когда он собирался упасть обратно в своё тело, перед ним воспарила маленькая сущность в форме новорождённого младенца.

Перестань ныть, — сказал дух. — *Если заткнёшься, Эль Инфанте окажет тебе одну услугу. По рукам?*

Эйдолон не мог поверить в свою удачу. «*Договорились*», сказал он. Переплетённые завитки астральной энергии создали связь между ним и духом, и он вернулся к своему мясному телу.

Дух, — сказал он через их астральную связь, — *почему никто из твоего рода не отвечает на мой призыв?*

Ты уже знаешь, почему, сказал Эль Инфанте.

Нет, я не знаю.

Поверь мне, ты знаешь.

Эйдолон нахмурил брови. — *Тогда… сотвори заклинание, чтобы заставить меня сказать правду и выяснить, почему я не могу вызвать твоих собратьев.*

Очень хорошо, сказал Эль Инфанте.

Эйдолон на мгновение почувствовал падение, когда отростки маны вонзились в его ауру. Ощущение быстро прошло, и он переключился на астральное восприятие, чтобы встретиться со своим обвинителем.

Призыватель, — потребовал ответа Эль Инфанте, — *почему мои собратья отказываются отвечать на твои призывы?*

Энергия заклинания вырвала у него слова: *Потому что я отношусь к духам, как к инструментам, а не как к равным, подвергая их духовному дискомфорту, разрушению и всему, что я захочу. Поскольку я веду себя с духами, как полный мудак, любой обитатель метапланов знает, что меня следует избегать.*

Эйдолон ахнул и рухнул обратно в мясо. Ослабление его собственного астрального присутствия означало, что Эль Инфанте уходил, условия договора были выполнены.

Подожди! — кричал Эйдолон в пустоту. — *Подскажи, как это исправить!*

Ответом ему была лишь тишина. Дух исчез.

- Куча народу, в том числе чаммеры с докторскими степенями в тауматургии или другими впечатляющими регалиями в своих резюме, думают, что знают много конкретных фактов о духах и духовном мире. Тем не менее, никто из них не может выдержать конкуренцию с Man-of-Many-Names. Хотите верьте, хотите нет, но он занимался этой работой даже дольше, чем я, и я не удивлюсь, если за свою жизнь он провёл больше времени в астральном пространстве, чем на физическом плане. Он буквально написал книгу о духах — несколько раз.

  Мне всё равно, знаете ли вы фокусника на полставки или у вас есть несколько десятилетий опыта управления астральными существами. Если вы хотите заниматься делами с воображаемыми существами или не иметь задолженности перед духовным миром, вы обязаны прочитать то, что скажет Man-of-Many-Names.
- Bull

ПРИРОДА ДУХОВ

ТОПИКСТАРТЕР: MAN-OF-MANY-NAMES

Так ты хочешь знать о духах? Начнем с того, что всё то, что вы думаете о духах или о духовном мире, что, по вашему мнению, вы знаете об этом — можете смело забыть. В прямом смысле. В любом случае, это все неправильно. Если у вас есть распечатанный том из какого-то сомнительного института так называемого высшего образования, встаньте и отправьте его в мусоросжигатель. Если у вас есть основанные на Матрице книги по духам или заклинаниям, можете спокойно удалить их. Я подожду.

Шутки в сторону. Я не шучу. Первый шаг к пониманию духов — избавиться от предубеждений и начать с начала. Однажды у меня был экземпляр «*Шаманов и мира духов*», учебник, впервые опубликованный в 2019 году или около того. В наши дни эта книга — коллекционный экземпляр и она могла принести несколько тысяч нужному человеку, но я сжег эту книгу к чертям, когда понял, что пора идти дальше. С тех пор я собрал множество книг о духах, и я сжег или удалил каждую из них после того, как то, что я считал правдой, оказалось ложным (или только частично правдивым). Фактически, я действительно ожидаю, что этот небольшой документ, который вы читаете, устареет или будет опровергнут в ближайшем будущем.

Означает ли это, что духи и духовный мир куда более изменчивы, чем мы когда-либо думали? Возможно. Но столь же вероятно, что духовный мир остаётся точно таким же, а меняемся как раз мы, что мы не способны увидеть основные духовные действия астрального плана. Духовный мир подобен физической материи. Сначала греки думали, что мир состоит из четырех аристотелевских элементов, воздуха, земли, огня и воды, но затем ученые открыли молекулы, а затем узнали, что молекулы далее делятся на атомы. Фактически, сам термин «атом», означающий «неделимый», выдает гордыню тех, кто назвал его. Вообразите удивление научного сообщества, узнав, что «неразрезаемый» атом имеет субатомные части и что эти субатомные частицы могут быть далее разделены на кварки и другие частицы. Кроличья нора просто продолжает длится и длится.

Таков мир духов. Каждый раз, когда мы узнаем что-то новое и утверждаем, что какой-то аспект духов «неделим», мы обнаруживаем, что духовный «атом» можно разделять снова и снова. Это ещё раз доказывает, что мы действительно дети, всматривающиеся в огромную бесконечность, которую мы, вероятно, никогда не поймём полностью. С другой стороны, некоторые из нас, дети, в нашем понимании более взрослые, чем другие. Я сделаю всё возможное, чтобы продолжить ваше образование.

- Ах, в этом весь Man-of-Many-Names: рассказывать об абсолютно изученной вещи что-то, что вынесет всем мозг.
- Balladeer

- Всегда настораживает, что кто-то, считающийся экспертом в своей области, признается нам, что всё, что он знает, неверно.
- Clockwork

- Ipse se nihil scire id unum sciat.
- Man-of-Many-Names

- Будь здоров?
- Slamm-0!

- «Я знаю одно: я ничего не знаю» — Сократ
- Man-of-Many-Names

Итак, вы сожгли, удалили или иным образом уничтожили все свои книги, заполненные ошибками и откровенной ложью о духах? Хорошо. Теперь мы можем приступить к делу.

ЧТО ТАКОЕ ДУХИ?

Средний «эксперт» по духам, скорее всего, начнет рассказывать вам, что такое духи. Я не собираюсь этого делать, потому что это всё равно, что пытаться объяснить цвет слепому. Куда полезнее рассказать вам, чем духи не являются.

Духи не являются холодным ветром, заставляющим волосы на вашей шее встать дыбом, и определенно не являются ощущением, словно кто-то прошёл по вашей могиле. Это просто биологические реакции на ощущения, которые играют с вашим мозгом. Проявленный дух, проходящий через мясное тело, может оставить у кого-то странное ощущение, но там нет ничего могильного, только духовное существо, которое на короткое время делит с вами физическое пространство. И, к сведению, большинству духов не нравится вторгаться в физическое пространство другого, если они могут этого не делать. Однако одержимость — это совсем другая история: если вы – подготовленный сосуд, то «могильная дрожь» — это наименьшая из ваших неприятностей.

Духи также не являются призраками — по крайней мере, не в смысле «дом с привидениями», что бытовал до Пробуждения. Если вы бродите по полуразрушенному дому посреди ночи и видите какие-то призрачные вещи, которые, по вашему мнению, выглядят как чей-то пра-пра-дедушка или американский солдат времён Гражданской войны или еще что-то, это не дух — по крайней мере, *я* не *думаю*, что это дух. Там довольно большая серая зона. Деятельность духов может быть задокументирована и проверена, в то время как большая часть «призрачной» деятельности относится к области анекдотов и слухов.

Тот факт, что некоторые духи утверждают, что являются призраками бывших живых существ, несколько мутит воду, но во многих случаях эти духи оказались лжецами. Если мы извлечём из этого факт, что духам нельзя доверять в раскрытии правды их собственной природы, то у нас будет, по крайней мере, один ценный урок.

ОТКУДА ПРИХОДЯТ ДУХИ

Этот вопрос очень похож на предыдущий, определить, откуда они берутся, — сложно. Итак, давайте возьмем аналогичный подход и поговорим о том, откуда не происходят духи. Дух может влиять на мясной мир, находиться под влиянием из него или обитать на физическом плане, но он не происходит оттуда. Духи — это астральные существа, а астральные существа не могут внезапно решить перепрыгнуть на физический план и поселиться там навсегда, оставив свою астральную природу позади. Хорошим показателем происхождения духов является то, что они проводят около девяноста девяти процентов своего существования в астральном пространстве, если не призваны или не принуждены поступить иначе. Дух, проводящий слишком много времени вне своего родного плана, подобен метачеловеку, проводящему более чем несколько часов на большой глубине: это возможно, но металюдям нужны всевозможные условия, чтобы продержаться на этих глубинах, тогда как дышащие водой существа привыкли к давлению на этих глубинах и не нуждаются в чём-нибудь особенном, чтобы выжить. Духи *могут* существовать на физическом плане длительное время, но это не их нормальное состояние, и такие свободные духи являются скорее исключением, чем правилом.

Итак, духи с астрального плана, но что именно это значит? Есть много теорий относительно этого, и ни одна из них не доминирует над другой, так что, возможно, с ними всё в порядке. Может быть, они всё не правы. Может быть, они правы и неправы одновременно, в зависимости от вашей точки зрения, времени и текущего плана проживания.

Одна из таких школ утверждает, что духи на самом деле не *живут* на астральном плане, как минимум не в тех терминах, в которых флора и фауна живёт на физическом плане. Это убеждение гласит, что духи вообще не живы, что дух — это просто астральная конструкция воли призывателя, проявленная на астральном плане. Согласно этой идее, призыватель посылает часть своей воли, чтобы сформировать астральное пространство, пропитывая его своей «жизнью», которая рассеивается всякий раз, когда его услуги больше не нужны — то, что сторонники этого мышления называют «антропоморфное ослабление силы воли». Многие поддерживают этот аргумент утверждением, что материализованные духи, принадлежащие к определенным традициям, всегда склонны иметь определенный присущий им вид: герметические духи часто кажутся необработанным элементом их любимого метаплана, тогда как шаманские духи имеют тенденцию выглядеть более дикими или «рваными» по краям, а духи из традиций одержимости вообще не материализуются на физическом плане. Фактически, некоторые утверждают, что они могут идентифицировать традицию призывателя, просто взглянув на ауру духа или его материализованную форму.

Вера в то, что духи — это сила воли, хороша для интересной беседы за ужином, но это далеко не так. Подумайте об этом следующим образом: если маг видит свои заклинания как проявления своего собственного сознания, тогда он в основном спорит с собой во время особенно трудного заклинания, он подружился с собой, когда контролирует дух, и когда его дух становится неконтролируемым, бедняга буквально сходит с ума. Однако эта идея имеет *некоторое* преимущество, поскольку она объясняет различия в духах, вызванных различными традициями. Личность или партнер? Интеллект или сущность? Эта давняя дискуссия, вероятно, не будет решена в ближайшее время. Я верю, что шаманы вызывают духов, отличных от призываемых герметистами, ибо это отражает особенности социального взаимодействия металюдей. Подумайте о руководителе корпорации: её не увидят в компании уличных головорезов — по крайней мере, не по своей воле — и те же самые уличные головорезы не собираются в ближайшее время развлекаться общением с элитой в опере. Люди в социальных кругах имеют тенденцию иметь некоторое внешнее сходство.

Другая школа мысли считает, что духи рождаются из

ткани метапланов. Я не буду вдаваться в подробности о самих метапланах — как я понимаю, у Magister, старого приятеля из времен Shadowland, есть старый пост под названием *Эфирология* примерно об этом, — но каждый дух имеет сродство к определенному метаплану. Согласно этой идее, если дух сродни, скажем, метаплану воздуха, то дух был рожден из астральных энергий этого конкретного метаплана. Однако, если дух привязан к определенному метаплану, это вовсе не означает, что он там родился: я никогда не видел метапланарного чрева, порождающего астральные сущности любого рода. В моем собственном ограниченном опыте — поскольку я всего лишь один человек (хотя и со многими именами), у которого всего одна жизнь, — я верю, что духи развивают близость к определенному плану по мере того, как они взрослеют или развиваются со временем. Например, пожарный не рождается пожарным: он рожден метачеловеком и развивает стремление бороться с пожарами и поджигателями по мере своего развития. Тот, кто любит горячие источники, не обязательно родился в горячих источниках.

Кроме того, существует убеждение, которое я обычно поддерживаю, гласящее, что духи не рождаются вовсе. Они всегда есть, всегда были и всегда будут. Они видели создание манасферы в Первом Мире и всё ещё будут вокруг, чтобы засвидетельствовать всплеск маны, который инициирует двухсотый Мир. Развеяный дух может в конечном итоге вернуться к своему призывателю через определенное время, насколько я знаю, если вы навсегда уничтожите дух в его любимом метаплане — ну, поздравляю: вы просто уничтожили что-то, что было свидетелем зари времени.

Но опять же, я тоже могу ошибаться. Как я уже сказал, вся эта книга, вероятно, в какой-то момент будет удалена.

ПОВАДКИ ДУХОВ

Я буду первым, кто признает, что, помимо некоторых особенностей, поведение духов — что они делают и как они это делают — сбивает меня с толку, и, учитывая, как долго я был в этом деле, это должно вам о чём-то говорить. Я думаю, что лучше начну с пустого шаблона, чем наполню вас ложными знаниями. Я не хочу, чтобы ваши ожидания не оправдались в самый неподходящий момент, потому что чуждое существо из чуждого места с чуждым разумом посмело сделать то, чего вы не ожидали.

Тем не менее, существует ряд действий духов, которые в некоторой степени предсказуемы в том смысле, что (большинство) собак лают, (большинство) змей скользят и (большинство) птиц летают.

ЖИЗНЬ В АСТРАЛЕ

Если не указано иное, духи проводят подавляющее большинство своего времени на астральном плане. Они могут выдерживать физический план столько, сколько необходимо, но, насколько я понимаю, им не нравится это делать (хотя, опять же, есть исключения), так же как пребывание в скафандре в точке с нулевой гравитацией в течение длительных периодов времени определённо не совсем удобно для метачеловека.

Некоторые духи, такие как часовые, не могут даже материализоваться, поэтому они обитают в астральном пространстве сто процентов времени. С другой стороны, духи, которые никак не могут обитать в мясном пространстве, всё же могут проявиться. Проявленный дух не может напрямую влиять на физический план, скажем, поднять предмет или поставить подножку. Конечно, материализованные духи являются существами двойной природы, поэтому даже когда они находятся на физическом плане, их сущность остается в астральном пространстве.

Самый распространенный вопрос, который я получаю о духах, это то, что они делают весь день на астральном плане. Во-первых, «весь день» является неправильным понятием, поскольку время более податливое и изменчивое, чем мировой обменный курс нюйены. Во-вторых, духам не нужно ничего делать. Я видел ленивый дрейф сквозь астрал и метапланы, похожие на кусочки океанических частиц, несущихся в потоке, но я также видел, как духи движутся так быстро, что кажется, что они даже не думают о цели иначе, кроме как о высокой скорости. Так что ответ на то, что духи делают на астрале, звучит громко: «Я не знаю». Я уже начинаю звучать как испорченный аудиофайл?

ПОСЛУШАНИЕ

Независимо от того, что вы думаете о природе духов, один факт остается правдой: дух, вступающий в сделку с призывателем, будет послушен ему, если что-то преждевременно не нарушит эту связь. Причины этого послушания, остаются предметом споров. Маг-герметист, вероятно, скажет вам, что духи подчиняются призывателям из-за их веры в то, что метачеловечество доминирует в метафизической иерархии духовного мира. Я предпочитаю верить, что причина, по которой духи подчиняются приказам призывателя — даже вредным для них — может быть связана с совокупностью разных причин.

В целом, я считаю, что духи — гораздо более благородные существа, чем мы, люди. Как только дух вступает в сделку с призывателем, он придерживается буквы сделки, а не её духа (каламбур не преднамеренный). Метачеловек может разорвать соглашение в любое время, но дух либо отказывается, либо неспособен сделать это. Я не захожу настолько далеко, чтобы утверждать, что духи не могут лгать сами по себе — они могут, и у меня есть несколько физических, ментальный и астральных шрамов, чтобы доказать это, но кажется, что духи не хотят опускаться до уровня металюдей, когда дело доходит до астральных транзакций. Или их что-то сдерживает, принуждает к послушанию, но это не согласуется с моими мыслями.

- Духи могут лгать? Ты уверен?
- Pistons

- Вероятно, лояльный дух, подобный духу-наставнику или союзнику, не будет, но дух, не находящийся под твоим контролем, не обязан говорить правду. Почему ты спрашиваешь?
- Frosty

- Просто так. Спрашиваю для друга.
- Pistons

Другим возможным объяснением духов, проявляющих потенциально болезненное почтение к призывателям, могут быть естественные законы астрального пространства, которые маги всё ещё пытаются каталогизировать. Некоторые истории до Пробуждения рассказывают о контрактах между людьми и магическими существами, и эти контракты были обязательными независимо от того, чего желала любая из сторон, что обычно приводило к тому, что одна из сторон получала болезненный опыт: «будьте осторожны в своих желаниях». Контракты в этих историях основаны на основных нерушимых законах магии. Большинство из них были сказками, рассказанными людьми, не имеющими реального представления о магии, но в них была доля правды, поскольку эти же законы часто применяются и в мире после Пробуждения. Однако, как и в любой «правде» о духах, есть исключения. Дух может попытаться вырваться на свободу, когда его заклинатель без сознания или убит. Когда дух уходит таким образом, он технически нарушает контракт, но не причиняет вреда. Для некоторых это подтверждает теорию, что дух — это просто проявление сознания призывателя, в то время как другие говорят, что это показывает, что сознание призывателя оказывает некоторую степень контроля над духом; когда сознание ушло, контроль исчез. Как и дух.

ОДЕРЖИМОСТЬ И СЛИЯНИЕ

Ваш «обычный» дух — это независимая сущность, которая использует свою собственную форму в качестве средства передвижения или взаимодействия с мясным пространством, но есть два сходных поведения духов, которые обеспечивают альтернативные способы взаимодействия с метачеловечеством.

Одержимость схожа с тем, как её изображали старые сплетни в отношении демонов и тому подобного: дух, овладевающий сосудом – объектом или живым существом — может управлять этим сосудом, как кто-то сидящий за рулем автомобиля. Среди призывателей есть два наиболее распространенных предположения об одержимости — это или А) определённые духи предпочитают или требуют владения сосудом, чтобы коснуться физического плана; или Б) все духи способны к овладению, и единственные, кто говорит об этом напрямую, призваны магами традиций одержимости.

Некоторые считают одержимость безусловным и самым страшным злом, но зло не в способе, а в подходе. Одержимость предметом не является злом в традиционном смысле, потому что это просто вещь, но дух, завладевающий живым сосудом, может быть истолкован как зло, если сосуд не подготовлен, то есть противится или вовсе не знает о попытке захвата. Но опять же, зло не

заложено в инструментах; оно в том, как вы используете эти инструменты.

Слияние, с другой стороны, способно быть действительно зловещим. Это похоже на одержимость в том смысле, что оно также требует носителя, но на этом сходство заканчивается. В то время как одержимость относится к сосуду как к «автомобилю», слияние относится к живому сосуду как к дому, в котором уже живет кто-то. Дух обитает в этом доме, убивая владельца и перебирая всё, что тот оставил за собой. В зависимости от того, как прошла процедура слияния, иногда дух обновляет внешний вид дома, сохраняя при этом все памятные вещи первоначального владельца. В других случаях попытка слияния сжигает весь дом — сувениры и всё остальное — в результате получается «нормальный» дух, способный к материализации. Если вы столкнетесь со слиянием, которое больше «дом», чем дух, вы, вероятно, не сможете сказать, что это дух, если не просмотрите его ауру (если, конечно, ничто не маскирует его ауру). С другой стороны, слияние, которое больше дух, чем «дом», вероятно, будет кричать «дух» даже на первый взгляд. Независимо от того, как вы разрезаете его, сущность первоначального жильца сосуда уничтожается во время слияния.

- Если вы когда-нибудь пересечётесь с "слитым", который утверждает, что он ваш друг, или извергает ещё какую-то другую миловидную чушь, бегите нахер куда подальше. Это трюк. Личности никогда не переживают слияние, независимо от того, какую ложь пытается сказать "слитый".
- Sticks

- Хотя ничто не переживет слияние, сливающиеся духи – такие как жуки — действительно хороши в том, чтобы подражать ауре исходного сосуда и делать слияние похожим на настоящее соединение.
- Ethernaut

- Не хотел бы я пересечься с ними.
- Sticks

ЧЕГО ХОТЯТ ДУХИ?

Призыватели, которые верят, что духи — это отдельные сущности со своими собственными целями и желаниями, понимают, что духи ничего не делают бесплатно. Сколько бесплатных услуг вы могли бы сделать для чаммера, прежде чем сказать ему — хватит? Это не просто случай: «Эй, дух, я хочу что-то от тебя». Это скорее случай: «Эй, дух, я хотел бы, чтобы вы кое-что для меня сделали, и взамен я дам вам это». В любом случае, как и многие темы, связанные с духом, то, что хочет дух, может измениться с течением времени.

СДЕЛКИ: ДАР ЗА ДАР

Самый большой вопрос, который исследователи магии пытались решить в течение десятилетий, это то, почему духи подчиняются нам. Какое отношение металюди — которые на астральном плане не сильно отличаются от беспомощных вторженцев — имеют к астральным существам? Просто и ясно, отношения духа и призывателя — это симбиотические, двусторонние отношения. Призывателю нужно то, что он может получить только от духа, а духу нужно то, что он может получить только от призывателя.

Каждая попытка призыва в некотором роде похожа на встречу бегущих с фиксером или джонсоном. Они встречаются в установленном месте, устанавливают условия, заключают сделки, договариваются о цене. Затем происходит обмен деньгами, услугами, товарами, покровительством, обязательствами или другими нематериальными активами. Опытные призыватели засвидетельствуют, что то же самое происходит, когда они призывают духа: они устраивают «встречу» в Астрале, договариваются о цене и либо заключают сделку, либо уходят.

Вне зависимости от того, понимаете вы это или нет, каждое соглашение с духом в духовном мире использует валюту, которую можно потратить только в астральном пространстве, и каждая транзакция происходит в течение миллисекунды или меньше времени в пространстве мяса. Некоторые призыватели даже не подозревают, что происходит транзакция: они призывают дух, а дух слушается, как будто это то, что он должен был сделать. Только глупые призыватели не могут понять, какую монету они потратят, чтобы получить эту услугу.

Так что же дает призыватель в обмен на его услуги? Некоторые религиозные группы, которые отказываются вызывать духов, заставляют население полагать, что мы, призыватели, предлагаем свои души, наших первых сыновей или какую-то другую чепуху, чтобы заставить дух повиноваться нам. Ответ гораздо менее сенсационный. Духи, как астральные существа, питаются не так, как мы, мясные существа, но закон сохранения энергии может быть применен к астральному пространству. Это означает, что духам всё ещё нужно где-то *«зарабатывать»* на жизнь. Теперь я слышу, что вы думаете: духи не энергетические вампиры. Да, но то, что мы даем духам в обмен на их услуги, — это вещи, которые мы даже не ценим. Например, дух может довольствоваться астральным эквивалентом пряди волос или подстриженного ногтя. Не спрашивайте меня точно, что такое «астральная стрижка ногтей», потому что я действительно не могу вам объяснить. Это нематериально, даже на астральном плане. Всякий раз, когда я обмениваюсь духом для его служения, моя астральная форма ощущается несколько легче, если можно говорить о каком-либо «весе» астральной формы. Имейте в виду, что некоторые духи требуют более высоких цен на свои услуги, таких как жизненная сущность или излишек кармы, но ни один из них не может угрожать жизни, если призыватель не дает на это согласие.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Итак, духи хотят какую-то форму астральной энергии в обмен на выполнение услуг. Но *чего* они хотят?

Дух — это не просто неразумная астральная машина.

Как своего рода верный питомец — хотя я не решаюсь использовать термин «питомец» для обозначения *любого* духа — он остаётся на стороне заклинателя независимо от того, наложено ли на него наказание. Как только договор выполнен или связь исчезает, оскорблённый дух покидает призывателя как можно скорее. Некоторые типы духов — прежде всего духи-союзники или связанные свободные духи — пытаются сбежать при первой же возможности. Отсюда можно сделать вывод, что духам в целом не нравится плохое обращение.

Золотое правило для духов точно такое же, как и в Библии, писаниях Конфуция, Махабхараты и многих других: относитесь к духу так, как вы хотели бы, чтобы относились к вам. Вы, конечно, можете плохо обращаться с духами, если хотите — я не остановлю вас, но имейте в виду, что карма — большая стерва, и вы заслуживаете всего, что получаете.

Есть много способов вызвать у духа боль или дискомфорт. Для тех, кто утверждает, что духи не могут чувствовать боль, потому что астральным существам не хватает нервной системы, я призываю вас попробовать одну или несколько вещей из списка ниже и посмотреть, улучшится ли ваша жизнь. Для справки, этот список не предназначен для того, чтобы дать вам идеи, чтобы вы могли найти новые и изобретательные способы стать бичом духовного мира. Я оставляю этот список здесь, чтобы вы могли избегать этих вещей или мешать другим делать это. Список не исчерпывающий, поэтому если вы наткнётесь на элемент, которого нет в списке, обязательно сообщите мне, чтобы я мог его проверить.

- **Разрушение:** Когда дух разрушается из-за поражения в бою или из-за пересечения астрального барьера, который побеждает в состязании, астральные энергии этого духа принудительно возвращаются на его родной метаплан. Дух может вернуться через несколько недель, обычно через три или четыре.
- **Призыв после изгнания:** Духи изгоняются постоянно. Разорвите связь между призывателем и духом, и все договора должны стать аннулированы. Однако, если вы изгоните чужой дух, а затем немедленно потребуете от него услуг, этот дух начнёт вам не нравиться с самого начала. Для духа изгнание по ощущением сравнимо с попаданием под машину. Избив парня, вы знаете, что он не будет счастлив, когда вы после этого нацелите пистолет ему в голову, потребуете, чтобы он что-то сделал, даже если вы предложите заплатить ему.
- **Связывание (Все виды):** Большинство духов сопротивляются попыткам связывания, потому что связывание — гораздо более сложная астральная транзакция, чем простой обмен подарками за дар, и чаще всего духи оказываются в невыгодном положении. Связанные духи подчиняются своим призывателям, потому, что воля духа не свободна, но чем дольше и чаще дух остается связанным, тем более беспокойным он становится. Многократное связывание одного и того же духа снова и снова сродни принудительному удерживанию кого-то в течение нескольких дней подряд. Проблема усугубляется, когда фокусник использует долгосрочное связывание или «сковывание». Эти виды связывания требуют, чтобы маг пожертвовал кармическими энергиями и вплел их в дух, что глубоко огорчает духа.
- **Сопротивление Истощению:** Необходимость разбираться с истощением от заклинания в неподходящее время — огромное неудобство, поэтому заманчиво передать Истощение духу под вашим контролем. Духи действительно ненавидят это. Когда вы передаете Истощение духу, обратная реакция маны разрывает сущность духа без какой-либо защиты. У нас, металюдей, по крайней мере, есть мясной фильтр, с помощью которого можно поглощать Истощение, поэтому мы чувствуем усталость или изнурённость — или, в худшем случае, теряем сознание — когда попадаем под Истощение. Если вас когда-либо трясло под сильным электрическим разрядом в течение нескольких секунд, у вас есть хоть какое-то представление о том, что значит передача Истощения для духа.
- **Поддержка Заклинаний:** Это, пожалуй, самый простой способ заработать черные метки в духовном мире. Когда вы передаете заклинания духу, чтобы поддерживать его в течение длительного периода времени, дух должен направить свои собственные астральные энергии в заклинание. Это хорошо в краткосрочной перспективе, но в конечном итоге дух должен постоянно вкладывать себя в заклинание, что ослабляет дух с течением времени. Неотъемлемая опасность поддержки заклинаний заключается в том, что дух, вынужденный исчерпать всю свою астральную сущность таким образом, окончательно рассеивается, и никакое количество метапланарных квестов не сможет его восстановить.

- Есть одна вещь, которую Many-Names не указывает здесь — это искажение. Если вы подвергаете дух воздействию токсичных элементов, он может мутировать. Мало того, что токсичные духи находятся в постоянном состоянии агонии, эта мерзость невероятно опасна, особенно если они становятся неконтролируемыми. И где-то глубоко внутри они ненавидят то, чем стали.
- Winterhawk

- Из того, что я знаю, пустоты маны и другие отрицательные фоновые показатели могут также повредить духам. Однажды я видел, как чаммер преднамеренно засылал духа в область, почти лишенную маны, и, хотя я обычник, я воспринимал звуки и ощущения, которые всё ещё вызывают у меня кошмары. Чувствовалось, будто я смотрю, как кто-то тонет в океане или умирает от декомпрессии в космосе.
- 2XL

ОБИТАТЕЛИ АСТРАЛА

Духи также могут попадать в другие категории, помимо той, на каком метаплане они оказываются. Конечно, эти классификации так же изменчивы, как и всё остальное в книгах, которые я пишу, написал и переписываю. На данный момент все последующие духи, о которых я собираюсь поговорить, заслуживают обсуждения, независимо от того, удалю ли я эти записи через шесть месяцев.

И имейте в виду, если вы считаете, что чего-то не хватает в этом списке, то это не обязательно означает, что я не верю, что это существует. Это может означать, что мы с вами видим это по-разному (или я мог удалить это некоторое время назад и не удосужился повторно добавить). Духовный мир меняется каждый день. Маги Шестого Мира призывали, командовали и манипулировали духами в течение шестидесяти с лишним лет, и не думайте, что наши неуклюжие усилия и детские ошибки не изменяют этот план. Так же, как мы привыкли к духам, так и духи привыкли к нам, и меня не удивит, если это будет означать, что духи изменились так, как они представляются нам, просто чтобы иметь дело с нами. Итак, помните: ничто не высечено в камне.

ВЕЛИКИЕ ДУХИ

Призыва обычных духов достаточно для нужд большинства людей. Но как быть, когда у тебя большая, грандиозная работа? Обычный, заурядный дух не может позаботиться о гигантских задачах, которые у вас есть планах. Вам нужен Великий Дух.

Великие Духи хорошо известны, так как они больше, чем обычные духи, практически во всех возможных способностях. Если вы вызываете обычного духа воды и буквально обрушиваете его на противника, то лучшее, что может сделать ваш дух, — это наградить ваших противников своим личным дождевым облаком. Теперь, если бы вы взяли свой дух с дождевым облаком и поменяли его на Великого Духа воды, то вы могли бы с его помощью создать суперъячейку — один из тех видов шторма, настолько темных, чёрных и массивных, что, когда он медленно катится над головой кажется, что вот-вот наступит конец света. Конечно, вы всегда можете уменьшить это до чего-то более управляемого, но вы поняли идею. Подытожим: если вы хотите зажечь камин или костер, вы вызываете обычного духа огня, но, когда вам абсолютно необходимо сжечь весь лес, вам нужен Великий Дух огня.

Великий Дух является результатом того, что призыватель использует метамагию Воззвание, чтобы позволить обычному духу использовать ману для умножения своих собственных астральных энергий как увеличительное стекло. Поскольку только посвящённые призыватели могут вызывать великих духов, я бы не стал сильно беспокоиться о том, что средний наёмный маг внезапно вызовет ураган из глубины своей посредственности или спровоцирует землетрясение силой 9,1 балла по шкале Рихтера в середине перестрелки. С другой стороны,

великими духами может быть трудно управлять, поэтому если вы случайно сожжёте или затопите всю окрестность вокруг себя, используйте свои последние мгновения, чтобы осознать гордыню как недостаток. Мы все должны выучить свои уроки.

ДУХИ-НАСТАВНИКИ

Спросите у большинства магов, какой дух является самым важным, и духи-наставники будут занимать довольно высокое место среди ответов. Дух-наставник, тотемный дух, дух-проводник — все они, по сути, одно, независимо от того, по какому магическому пути вы идете. Не у всех магов есть дух-наставник, лишь те, кто действительно имеют желание сфокусироваться на своей магии. Духи-наставники могут отражать много разных вещей — силу природы, идеал, миссию — но все они ведут своих приверженцев по определенному пути, иногда и в переносном, и в буквальном смысле.

Значение духов-наставников сложно приуменьшить. Они появляются, когда и как сами пожелают, они не оставляют следов своего передвижения по астралу, и в большинстве случаев их видит только последователь. Маг не может напрямую контролировать своего наставника, и неясно, что наставник получает от таких отношений, но маг получает преимущества — и сопутствующие недостатки – все вместе.

Не верите мне насчет контроля? Попробуй призвать своего духа-наставника прямо сейчас. Продолжайте; Я подожду. Не можете? Не удивительно. Или попытайся изгнать твоего духа-наставника, отправь его туда, откуда он пришел. О, ты не можешь? Ну да. Это потому, что наставник никогда не предлагает услуги, и он никогда ничего никому не должен, а поэтому его нельзя изгнать.

Многие исследователи сомневаются, что духи-наставники реальны. Они говорят, что такие духи — плод подсознания мага, или что астральное пространство формируемое разум мага. Вот что я должен сказать по этому поводу: океан не может вырастить рот и сказать вам, какова его соленость или плотность воды. Курган не скажет вам, скрывает ли он золото или драгоценные камни. Вы не можете общаться с самим собой и рассказывать себе то, чего вы в данный момент не знаете, — но духи-наставники все время рассказывают об этом магам.

Я считаю, что духи-наставники — это всеобъемлющие астральные сущности, которые жили так долго, что знают, как стать превыше законов астрального пространства, и, кажется, обладают способностями, которыми не обладает ни один другой дух.

ДУХИ АВАТАРОВ

Вы когда-нибудь шли по улице и видели что-то или кого-то странное, что напомнило вам о вашем тотеме или духе наставника? Когда-нибудь странный дух приводил вас к чему-то важному? Это был, вероятно, дух аватара.

Духи Аватаров идут по очень странной линии. Время от времени они проявляют качества наставников, свободных или призванных духов, иногда всё сразу. Каждый аватар, о котором я видел или слышал принимает форму, близкую к форме духа-наставника. Они также могут появляться и исчезать по собственному желанию, как наставники, и их нельзя призвать или изгнать, как обычных духов.

Многие видят в аватарах астральное продолжение своего наставника или подсознание, принявшие форму магических духовных энергий. С другой стороны, столь же вероятно, что дух аватара подчиняется духу-наставнику, и причина, по которой его нельзя призвать или изгнать, заключается в том, что он должен наставнику бесконечное количество услуг.

СВОБОДНЫЕ ДУХИ

Люди имеют много неправильных представлений о свободных духах. Благодаря сенсационным новостным историям и продукции тридов, которые нелепо ошибочны, обычный человек верит в то, что свободные духи — это призраки, которые могут выдавать себя за их лучшего друга или появляться из ниоткуда и утащить их душу в ад или в какую-то другую ерунду. Честно говоря, свободные духи не такие уж особенные по сравнению с обычными духами. Основное различие между призванными и свободными духами заключается в свободе духа, решившего не возвращаться на свой метаплан после выполнения своих услуг или освобождения посредством изгнания, разрушения или иным образом.

У всех свободных духов есть какая-то причина — какой бы она ни была — для желания остаться и взаимодействовать с физическим планом. Свободные духи могут действовать и действуют как любой другой дух, однако они не имеют какого-либо хозяина, кроме самих себя. Поскольку свободные духи действительно свободны в магическом смысле этого слова, они могут проводить на физическом плане столько времени, сколько захотят.

Теперь вы можете спросить, почему свободные духи не появляются массово в мясном пространстве? Правда в том, что никто не знает наверняка. Поскольку астральное пространство является родной областью духа, свободные духи подобны Жаку Кусто духовного мира, исследующему глубины физического плана. Как только некоторые духи ощутят вкус нашего родного метаплана, они захотят остаться и осмотреться.

Проблема со свободными духами в том, что от них чрезвычайно трудно избавиться. Если вы хотите, чтобы свободный дух покинул определенную область, сначала вам нужно изучить дух достаточно долго, чтобы определить его метапланарное сродство. Это не так просто, как кажется; многие свободные духи знают, как замаскировать свои ауры, и когда они получают доступ к своему родному метаплану, они часто выбирают пути, которых мы не знаем. Во-вторых, вы должны открыть истинное имя духа, которое является абстрактным представлением сущности духа. Это включает в себя либо путешествие к метаплану духа и выполнение метапланарного квеста (трудно), либо попытку вывести истинное имя из наблюдения за духом (очень трудно). Истинное имя, можно

превратить в формулу этого духа, и любой, кто владеет этой формулой, может связать этого духа.

Чтобы навсегда предотвратить повторное появление обычного разрушенного духа, вам нужно уничтожить его на его родном метаплане. Однако, чтобы навсегда уничтожить разрушенный свободный дух, вам нужно уничтожить копию его формулы духа и надеяться, что это удастся. Иногда это работает, иногда нет. Трудно сказать, если только этот дух не появится снова в поисках мести, партнерства или некоторой комбинации и того и другого. Свободных духов часто трудно понять.

Тем не менее, в настоящее время я группирую свободных духов по четырем категориям.

ПОЛЕЗНЫЕ

Боюсь, что немногие свободные духи надёжно поддерживают метачеловечество. **Духи-хранители** полезны только при определенных условиях и являются единственными духами в этой категории. Эти типы делают защиту окружающей среды Земли своей первоочередной задачей, поэтому горе всем токсичным или искажённым магам, которые стоят на их пути. Если вы эко-активист или боретесь против какого-либо известного загрязнителя, будь то метачеловек или корпорация, тогда вы сможете убедить хранителя помочь вам. Но если — наоборот, вам лучше надеяться, что ваши рекомендации будут преданы похоронщикам без искажений.

Также имейте в виду, что искажённые версии духов хранителей существуют, и они защищают свою испорченную, токсичную среду так же отчаянно, как и не испорченные хранители.

- Каждый дух хранитель, с которым я сталкивался, поначалу не уделял мне своего времени. Если вы хотите помочь хранителю или заручиться его поддержкой, будьте готовы продемонстрировать добросовестность в своей приверженности миссии хранителя или можете забыть об этом. И хранители имеют довольно большое воображение относительно того, что составляет приемлемую демонстрацию.
- Ecotope

ВРЕДОНОСНЫЕ

К сожалению, вредоносных свободных духов гораздо больше, чем каких-либо ещё. Некоторые могут оказаться опасными для обычников, но просто убедитесь, что у вас есть свои духи или способные маги, следящие за вашей спиной.

Теневые духи похожи на серийных убийц и социопатов духовного мира, заинтересованных исключительно в вредоносности. Теперь мне нравится думать о себе как о самом про-духовом человеке, и я веду себя странно, как духи, но у меня нет желания спускаться по тем же астральным дорогам или даже астральным планам, что и эти чудовища. Тени похожи на взволнованного ребенка, который сдавливает шею маленькой собаки и усмехается, наблюдая, как свет уходит из её глаз. Я предпочел бы связать токсичного духа, чем иметь дело с тенями, потому что токсичность, по крайней мере, можно обосновать (наверное). Большинство свободных духов имеют тенденцию понимать мораль, но у теней нет какого-либо морального компаса.

Если вы сталкиваетесь с тенью, я предлагаю одну из двух вещей: либо убегайте как можно дальше — что, вероятно, не сработает, — либо найдите мага, способного обнаружить истинное имя свободного духа и уничтожить эту мерзость навсегда.

- Тени черпают силу в боли и страданиях, поэтому иногда они используют агентов-металюдей, чтобы принести им жертву. Однажды я обнаружил обширную подпольную работорговлю, которая была разработана исключительно для обеспечения духов жертвами. Наиболее тревожной вещью в этой конкретной тени было то, что она буквально пугала всех своих жертв до смерти.
- Winterhawk

С другой стороны, **духи-трикстеры** лишь частично относятся к вредной категории. Эти типы духов видят физический мир и его обитателей как игровую площадку. Проблемы возникают, когда чувство юмора духа превращается в мрачное. В своё время я видел всю гамму трикстеров, и их поведение может варьироваться от, в основном, доброкачественных — погоня за собаками по парку, издавания странных звуки, чтобы сбить с толку прохожих — до смертельных — сбивания людей с вершин опасных пропастей, пугание слегка пьяных водителей, влетающих в придорожные столбы — и всё, что между этим. Ваш обычный безобидный трикстер — просто неприятность, но даже неприятная шутка может стать смертельной, если дух разыгрался, когда в вас летят пули.

Особый вид юмора трикстера может не иметь смысла для вас, и наоборот. Если вы хотите попробовать побеседовать с одним из них, найдите человека с более темным чувством юмора, чем у вас.

- Я как-то видел духа-трикстера на вечеринке в открытом комедийном клубе. Чувак, эта штука абсолютно убийственна — и я сейчас не в переносном смысле.
- Slamm-0!

Духи Авангарда являются первой линией защиты от всего, что угрожает другим духам. Везде, где вы найдете концентрированную популяцию духов, есть шансы появления одного Авангарда, а то и трёх сразу. Некоторые полагают, что авангарды — разведчики для будущего вторжения духов на физический план. Они зашли настолько далеко, что обманули нас в том, чтобы заставить призывать больше духов или искажать других духов для своих собственных целей, но это только разговоры любителей теории заговоров.

Авангарды не дают вторых шансов, поэтому подходите к ним с осторожностью. Они даже дадут дружественным по отношению к духу людям холодную руку помощи, потому что эти духи ставят потребности духа превыше всего, даже если это означает активное и воинственное поведение.

ИЗМЕНЧИВЫЕ

Свободные духи человека, так или иначе идентифицируют себя с метачеловечеством. Они обычно принимают материализованную форму мужчины (анимус) или женщины (анима), и в зависимости от ситуации они могут представать каждый раз в разном метатипе. Я также сталкивался со свободными духами, которые принимали аспекты обоих полов — не спрашивайте меня, как их назвать. Важным фактором здесь является то, что эти духи исследуют наше общество так же, как картографы исследуют неизвестную дикую местность.

Из-за их связи с метачеловечеством, анимус и анима могут быть такими же моральными или аморальными, как и любой случайный человек, поэтому они могут быть полезными, вредоносными или совершенно безразличными к тяжелому положению человека. Чтобы постичь свою одержимость человеческой культурой, большинство из них предпринимают личные крестовые походы, которые могут быть маленькими или большими по своему масштабу, в зависимости от духа. Если вы разделяете цели крестового похода определенного духа, он может согласиться объединить усилия с вами, но горе тому, кто противостоит миссии духа.

Такой дух чаще всего имеет легко распознаваемый духоподобный вид, даже когда он материализован, но есть заметные исключения. Например, акционер Яматецу по имени Лютик сумел скрывать свою личность в течение *восьми лет*, прежде чем она раскрылась в конце 2050 года. Так что, если вы думаете, что кто-то, кого вы знаете, может быть свободным духом, возможно вы правы...

Мимические духи также идут по лезвию бритвы между тем, чтобы быть полезным или опасным из-за их желания копировать определенные аспекты поведения человека, особенно пороков. Мимик, который ценит пищу, безвреден по сравнению, скажем, с тем, кто движим жаждой крови или плотским желанием. Никто наверняка не знает, что эти духи получают от своего поведения, так как, строго говоря, материализованный дух, который не обладает живым сосудом или не сливается с ним, не имеет рецепторов, эндокринной или репродуктивной систем, центральной нервной системы или каких-либо подобных вещей. Метачеловек же может заниматься и наслаждаться различными видами деятельности. Большинство мимиков проводя имитацию, а на самом деле не наслаждается пороком, о котором идет речь, так что это скорее случай «обезьяна видит — обезьяна повторяет».

Ныне, многие мимики подражают более возвышенным чертам в метачеловеке, таким как любовь, сострадание и справедливость, но, к сожалению, это скорее исключение, чем правило. Даже для духов разврат гораздо привлекательнее, чем благородство.

БЕЗВРЕДНЫЕ

Духи-наблюдатели последнее время стали очень меня интересовать. Они не делают ничего, кроме как следят за физическим планом. Они не отчитываются перед другими духами, не взаимодействуют с физическим планом и не участвуют в делах человека, по крайней мере, в видимой форме. Дух-наблюдатель просто садится в своё астральное кресло, откидывается назад и наблюдает, даже не приглашая вас любезно составить ему компанию после обеда.

Если вы хотите каким-нибудь образом привлечь внимание духа-наблюдателя, то вы явно любитель невыполнимых задач. В этом случае вам скорее всего тоже понадобится кресло, ведь это займёт у вас немало времени.

- Это объясняет того странного, казалось бы, кататонического духа, о котором я говорил не так давно. Он просто завис у края того сгоревшего леса, словно ожидая чего-то. Чертовски жутко.

  Не заблуждайтесь, если вы достаточно сильно «толкнёте» одного из этих «наблюдателей», он отомстит.
- Jimmy No

ДУХИ-СОЮЗНИКИ

Духи-союзники сродни фамильярам из старых сказок: кот, который следует за ведьмой вокруг, ворон, который сидит на плече знахаря. Союзник может принимать разные формы, в зависимости от потребностей призывателя, магических традиций и так далее. У союзников может быть обычное поведение материализованного духа, или они могут овладеть или сливаться с сосудами. Например, в свое время я видел союзника, который овладел шляпой мага, поэтому он всегда носил с собой своего союзника. Я также видел собак, кошек, волков, орлов, медведей и даже пробужденных тварей, одержимых духами союзников. Ограничений нет.

Формовка и призыв союзника — трудоёмкий процесс. Во-первых, посвященный должен указывать силу, способности и потенциал духа; из этого он может создать формулу духа союзника. Затем он начинает вызывать дух. Во время ритуала маг должен предложить духу некоторое количество кармы, чтобы связать его гораздо глубже, чем любой другой метод связывания. Если ритуал успешен, союзник возникает подконтрольным призывателю. Его услуги практически безграничны, и он начинает своё партнерство с состояния абсолютной лояльности своему призывателю.

Хотя союзник начинает как потерянный щенок, желающий сделать что-нибудь для своего хозяина, он, как и любой другой дух — долгосрочное вложение. Относитесь к нему как к партнеру, и он будет следовать за вами до тех пор, пока вы не отправите его в полёт пинком. Однако, если вы слишком сильно ущемляете своего союзника, в следующий раз, когда вы лишитесь сознания, он, вероятно, попытается уйти из-под вашего контроля.

- Будьте добры к своим союзникам, люди. Однажды я наблюдал, как парень плохо обращался со своим союзником, и однажды, после того, как его избили до полусмерти в барной драке, его союзник вырвался на свободу и решил остаться трикстером, просто чтобы отомстить. Чёртова тварь до чёртиков пугала

его посреди ночи. Когда он попытался уничтожить дух, это повлекло за собой неприятные последствия. С тех пор я о нём не слышал.

- Sunshine

ДРУГИЕ ДУХОВНЫЕ ФЕНОМЕНЫ

В духовном мире не все вписывается в аккуратные маленькие понятия. Некоторые вещи просто не имеют смысла, независимо от того, как кто-то еще пытается их объяснить. Я в том возрасте, когда просто не стоит пытаться объяснить то, что не поддается объяснению, так что принимайте это за чистую монету. Список духовных явлений может заполнить целую библиотеку, поэтому некоторые я просто упомяну.

АСТРАЛЬНОЕ ЭХО

Хакеры обычно обмениваются историями об «электронных призраках» — цифровых персонажах людей, попавших в ловушку Матрицы во время Краха 64 года. Астральные эхо, из-за отсутствия лучшего определения, являются духовным аналогом электронных призраков. Эти феномены имеют тенденцию фокусироваться на одной конкретной концепции до тошноты, будь то эмоция, человек, событие и так далее. Удачи, если пытаетесь заставить одного из них быть вашим должником, потому что они не все вменяемые. Они, вероятно, произошли от обычников, которые прошли через астральный разрыв и потерялись в астральном пространстве, пока не осталось только это эхо.

ПРИЗРАКИ

В любой форме призраки выглядят так, будто их может развеять свежий ветерок. Они кажутся слабыми, словно десять раз отксеренная картинка, но они не обращают внимания на призывателей, пытающихся их вызвать. Могут ли они быть астральной формой мертвых? Может быть, да. Возможно, нет. Независимо от того, как долго я их наблюдаю, я так и не нашел своего дедушку в астральном пространстве.

ДИКИЕ ДУХИ

Иногда духи проявляются или материализуются на физическом плане без вызова, но они не обладают достаточно сильной аурой, чтобы считаться свободными духами. Эти дикие духи бродят, иногда в поисках чего-то, иногда с отвисшей челюстью, словно удивлённый осёл. Многие думают, что дикие духи просто случайно забредают за метапланарный барьер, как киты, которые выбросились на пляж и не знают, как вернуться в океан. Другие полагают, что они могли происходить из какого-то плана, о котором мы даже не знаем, что объясняет, почему некоторые из этих духов считают, что мы являемся плодом их воображения.

ПРОДАВАЯ ДУШУ

Бегущие переполнены ценными советами о том, как нам следует поступать в наших делах. «Никогда не имей дело с драконом». «Никогда не доверяй эльфу». Я хотел бы предложить дополнение: «Никогда не ведите переговоры с духом».

Вы, конечно, можете попробовать, но духи гораздо лучше, чем мы знают, как работает мир и они куда более терпеливы, чем валун, который купается в движущемся потоке. Когда дух делает вам предложение, он знает, что может подождать, пока вы не уступите его требованиям. Так что, если дух предлагает вам что-то, и обмен услугами выглядит выгодно, это, вероятно, не так, но ваши шансы получить второе, более выгодное, предложение равны нулю.

Духи могут предлагать кому угодно что угодно, но вот несколько вещей, которые часто повторяются:

КАРМИЧЕСКИЙ ОБМЕН

Это особый вид духов, предлагающих убыточные условия, относительно Кармы, тому нематериальному, что заставляет мир вращаться. Свободные духи любят Карму, и они сделают всё возможное, чтобы получить ее, даже если это означает необходимость её украсть. Карма подобна удивительному и редкому деликатесу, который дух не может получить для себя. Поэтому, когда дух просит часть вашей кармической сущности, знайте, что это торговля очень выгодна продавцу. С другой стороны, если вы поднимаете цену своей кармы слишком высоко, дух просто уйдет и найдет кого-то другого. Так что, если вы действительно хотите то, что предлагает дух, лучше пойти дальше и принять его, чем рисковать, забрасывая дух плохими встречными предложениями. На планете всегда есть сотни тысяч других магов, которых дух может попросить.

ДУХОВНЫЕ ПАКТЫ

Духовный пакт — самый близкий эквивалент сделки с дьяволом. Они выходят далеко за рамки простого обмена кармой и могут привести к получению невероятных способностей. Конечно, всё в Шестом Мире — даже нематериальные активы — поставляются с прикрепленным ценником, но духовые договоры имеют высокую наценку.

Духовный пакт включает в себя свободного духа, переплетающего свою духовную сущность с метачеловеком; создание такой связи приводит к тому, что обе стороны неразрывно связаны на астральном уровне. Таким образом, если дух навсегда уничтожен, связанный с ним метачеловек также умирает, и наоборот. Я полагаю, что возможно, но маловероятно, отменить духовный договор, не убив ни духа, ни его партнера, но такой подвиг потребует шагов, на которые даже я не претендую. Если вы не следовали моему совету о том, чтобы никогда не договариваться с духами, вы живете в долг, потому что попали в духовный пакт, я не тот, кто может спасти вас от

вашей собственной судьбы.

БАЛАНСИРУЯ ЧАШИ ВЕСОВ

Допустим, вы были эгоистичны, когда дело доходило до духов, которыми вы командуете, и вы снова и снова обращались с ними как с животными или инструментами. В конце концов, те духи, с которыми вы плохо обращались, будут сплетничать среди других духов, и в какой-то момент могут заставить жителей астрального пространства прислушаться к вашим попыткам призыва будет все равно, что попытаться заставить Ацтехнолоджи публично раскрыть свои самые мощные магические ритуалы.

Так что, если вы настолько плохо себя вели, что испытываете трудности с вызовом обычных духов, ответ духа на просьбу *нужно* уравновесить на ваших кармических весах. Если вы правильно сделаете ритуал Расплата, вы можете подкупить духа достаточным количеством Кармы, реагентов и всего, что он просит, в обмен на распространение полезных сплетен среди духов. Конечно, если продолжать в том же духе и просить прощения много раз подряд, духи пометят вас как лжеца и будут требовать все больше и больше взяток за «обеление» вашего имени.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

НОВЫЕ ПРАВИЛА ПО ДУХАМ

В этом разделе представлены правила и варианты для духов и призывателей в *Shadowrun*.

АСТРАЛЬНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Каждый дух имеет сродство с одним конкретным метапланом, известным как его родной план, и может мгновенно переместиться на этот метаплан за Сложное действие. Мана-барьеры не мешают этому движению.

Кроме того, используя метапланарное путешествие, дух может обойти двойственный маны-барьер, перемещаясь к своему родному метаплану, а затем вновь появляясь на другой стороне препятствия. Однако дух может обойти барьер таким образом, только если его призыватель находится на другой стороне барьера или если дух знаком с тем, что лежит за барьером.

РАЗРУШЕНИЕ

Духи не умирают, по крайней мере, в традиционном смысле. Когда физический или оглушающий урон заполняет Счётчик Состояния духа, этот дух разрушается и немедленно возвращается на свой родной метаплан. Сосуд, которым владеет дух, разрушается только в том случае, если Счётчик Состояния сосуда получает смертельное количество повреждений от урона (см. **Превышение Счётчика Состояния**, стр. 180. SR5).

Разрушенный дух не может появляться за пределами своего метаплана в течение [28 - его Мощь] дней с минимальным временем 24 часа. Если вы в скованы сроками и отчаянно нуждаетесь в разрушенном духе до того, как истечет это время, вы должны выполнить метапланарный квест (см. стр. 142) на родном метаплане духа и вернуть его. Чтобы получить дух одержимости, у вас уже должен быть подготовленный сосуд, ожидающий духа, независимо от того, будет ли квест успешным.

Разрушенные духи по-прежнему учитываются в пределе по духам призывателя, но он может в любой момент освободить разрушенного духа.

ДУХИ И СОСУДЫ

Некоторые духи временно взаимодействуют с физическим планом силой Одержимость (стр. 198) вместо Материализации. Другие навсегда занимают физическое тело, используя Слияние (стр. 200). Одержимость может быть облегчена подготовкой сосуда (см. **Подготовка сосуда**, стр. 137) для духа; Слияние, однако, непременно нуждается в сосуде. Одержимые/слитые сосуды считаются двойственными (см. стр. 429. SR5), а в теле может одномоментно находиться только один дух.

Тело мага всегда считается подготовленным сосудом для любого духа, который он вызывает, поэтому никакой специальной подготовки не требуется. Кроме того, пустое тело ушедшего в астрал мага считается доступным сосудом.

Сам дух управляет одержимым сосудом, и разум хозяина либо подавляется (посредством одержимости), либо уничтожается (посредством слияния). Однако, если тело мага контролируется духом, которого он вызвал, он сохраняет осведомленность о действиях духа, он может воспринимать через свое собственное тело и может давать команды духу (так же, как риггер, управляющий транспортным средством удалённо). Кроме того, инициированный может использовать метамагию Каналообразование (стр. 150), чтобы получить дополнительный контроль над своим телом, будучи одержимым.

ОБНАРУЖЕНИЕ ДУХА В СОСУДЕ

Заметить материализованных духов легко, но при одержимости или слиянии духи куда менее заметны. Чтобы обнаружить слитого/овладевшего духа в сосуде, наблюдатель должен успешно пройти проверку Проницательности + Интуиция [Ментальный] (6 - Мощь духа). Успехи также дают ключи к тому, как на самом деле выглядит дух. По усмотрению мастера игры использование сил духа может создавать эффект, похожий на шаманскую маску, добавив, таким образом, модификатор к количеству кубов +2 кубика в проверке Проницательности.

НОВЫЕ ОПЦИИ ДУХОВ

Призыватели могут использовать следующие опции, чтобы получить больше гибкости в работе со своим духом.

ДОЛГОСРОЧНОЕ СВЯЗЫВАНИЕ

Иногда вы просто не можете доверять никому, кроме духа с непомерно долгосрочным служением. Если вы хотите назначить связанного духа на долгосрочное служение, вы можете заплатить сумму Кармой, равную Мощи духа, чтобы этот дух выполнял услугу или набор услуг сроком год и один день. Все остальные услуги утрачиваются, и дух больше не против долгой службы призывателю.

Дух, который разрушен при выполнении долгосрочного служения, автоматически возвращается к своей службе через 28 дней без учёта Мощи духа.

СКОВЫВАНИЕ

Попытка повторного связывания духа во время перестрелки просто не практична, но иногда вы вынуждены использовать последнюю возможность использовать служение связанного духа в неудобное время. Одно из решений состоит в том, чтобы связать дух таким образом, чтобы он подчинялся командам, без учёта услуг. Этот процесс известен как сковывание.

Чтобы связать дух, призыватель должен выполнить ритуал Связывания (см. стр. 328, ОКП SR5). В дополнение к обычным расходам реагентов и времени, маг должен отдать [Мощь духа x 3] Кармы и 1 очко своего атрибута Магия. В ответ дух получает силу Сопротивления Изгнанию (стр. 201). Если дух вырвется на свободу (см. «*Потеря союзника*», стр. 205), или будет изгнан, разрушен или добровольно освобожден, призыватель восстанавливает своё 1 очко магии. С другой стороны, если маг со скованным духом по какой-либо причине теряет последний пункт своего атрибута Магия, скованный дух автоматически уходит и забирает с собой последнее очко таланта мага; маг считается выжженным и не восстанавливает 1 очко Магии, заимствованное духу.

Скованный дух учитывается в пределе духов для мага, и маг может сковывать только один дух за раз. В целях этого единовременного ограничения дух-союзник считается скованным духом. Таким образом, маг с духом-союзником не может сковывать духа, если он сначала не потеряет или не отпустит свой дух-союзник.

ОТЧАЯННЫЙ ПРИЗЫВ

Призыв духа работает как осторожная сделка между призывателем и духом, но иногда — подобно вору, что сбрасывает награбленное в кювет, пока не стало жарко — призыватель не может позволить себе совершить выгодную сделку с духом.

Маг может сделать поспешную попытку вызвать дух, проводя Простое действие вместо Сложного. Сделайте стандартную проверку призыва, но уменьшите предел на 2 после того, как все реагенты будут израсходованы; также добавьте 3 к значению Истощения.

Маг может использовать Отчаянный Призыв только один раз за Фазу Действия.

НОВЫЕ ТИПЫ ДУХОВ

Помимо шести упомянутых ранее типов духа, существует четыре других типа духа, которых могут призывать несколько других традиций. Эти духи следуют общим правилам призыва (стр. 327, ОКП SR5) и астральной формы (стр. 428, ОКП SR5).

ДУХИ-ЗАЩИТНИКИ

Бесподобные воины и стойкие обереги, духи-защитники могут воплощать что угодно, от жестокого мародёрства до святой мести.

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
M+1	M+2	M+3	M+2	M	M	M	M	M	M	M/2

Физическая Иниц-ва	((M x 2) + 1) + 2к6
Астральная Иниц-ва	(M x 2) + 3к6
Умения	Астральный Бой, Безоружный Бой, Дубинки, Клинки, Контрчародейство, Проницательность, Чувствование, Экзотическое Стрелковое Оружие
Силы	Астральная Форма, Магический Оберег, Материализация, Охранитель, Передвижение, Разумность, Ужас
Дополнительные Силы	Естественное Оружие (ЗУ = Л + 2), Контроль Животных, Психокинез, Сокрытие, Стихийная Атака (призыватель выбирает элемент во время призыва), Умение (выберите любое боевое умение)

ДУХИ-РАБОЧИЕ

Духи-рабочие удобны, когда вам абсолютно необходимо что-то сделать — или что-то добыть — ночью, пока вы спите.

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
M	M	M+2	M+2	M	M	M	M	M	M	M/2

Физическая Иниц-ва	((M x 2) + 2)+ 2к6
Астральная Иниц-ва	(M x 2) + 3к6
Умения	Астральный Бой, Безоружный Бой, Проницательность, Умелец, Чувствование
Силы	Астральная Форма, Крушение, Материализация, Опутывание, Передвижение, Поиск, Разумность
Дополнительные Силы	Влияние, Психокинез, Сокрытие, Умение (выберите любой технический или физический навык), Усиленные Чувства (слух, сумеречное зрение, термографическое зрение или обоняние)

ДУХИ РАСТЕНИЙ

От самой мелкой травинки до самой могущественной гигантской секвойи духи растений представляют все грани царства растений.

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
M+2	M-1	M	M+1	M	M-1	M	M	M	M	M/2

Физическая Иниц-ва	(M x 2) + 2к6
Астральная Иниц-ва	(M x 2) + 3к6
Умения	Астральный Бой, Безоружный бой, Контрчародейство, Чувствование, Экзотическое Стрелковое Оружие
Силы	Астральная Форма, Безмолвие, Засасывание, Магический Оберег, Материализация, Разумность, Сокрытие, Ужас
Дополнительные Силы	Замешательство, Крушение, Передвижение, Поиск, Тлетворное Дыхание

ДУХИ-СОВЕТЧИКИ

Хотите знать, что ждёт вас в будущем? Таинственный совет от духа-советчика может быть подсказкой.

Т	Л	Р	С	СВ	ЛОГ	ИНТ	Х	М	СУЩ	ГРА
M+3	M-1	M+2	M+1	M	M	M	M	M	M	M/2

Физическая Иниц-ва	(M x 2) + 2к6
Астральная Иниц-ва	(M x 2) + 3к6
Умения	Аркана, Астральный Бой, Безоружный Бой, Контрчародейство, Проницательность, Чувствование
Силы	Астральная Форма, Замешательство, Магический Оберег, Материализация, Поиск, Пророчество, Разумность, Теневой плащ
Дополнительные Силы	Влияние, Засасывание, Усиленные Чувства (слух, сумеречное зрение, термографическое зрение или обоняние)

НОВЫЕ СИЛЫ ДУХОВ

Нижеследующие новые способности доступны духам в дополнение к тем, которые можно найти в ОКП SR5.

АНАФИЛАКСИЯ

ANAPHYLAXIS

Тип: Ф **Действие:** Сложное
Дальность: Касание **Длительность:** Мгновенная

Анафилаксия — это большая системная реакция, вызванная концентрированным выбросом загрязняющих веществ от токсичного духа. Рассматривайте это как атаку токсином со следующими характеристиками:

Перенос: Ингаляционный
Скорость: Мгновенно
Проникновение: 0
Сила: Мощь
Эффект: Физическое повреждение, анафилактический шок

Анафилактический шок: Если повреждению не удалось противостоять целиком, жертва подвергается анафилактическому шоку, приводящему к мышечным спазмам и системной недостаточности, и в конечном итоге к смерти, если проблема не решается лечением. Жертва получает 1 клетку урона за каждый боевой ход до тех пор, пока не умрет от сердечно-сосудистого срыва, если только он не проходит проверку Первой Помощи + Логика [Ментальный] (2) с использованием соответствующих лекарств (например, из аптечки) или противоядия Детокс, или заклинание Исцеление.

АСТРАЛЬНЫЕ ВРАТА

ASTRAL GATEWAY

Тип: М **Действие:** Сложное
Дальность: ЛПВ (А) **Длительность:** Поддерживаемая

Дух может открыть астральный разлом (стр. 28), который заставляет все близлежащие объекты стать двойственными и позволяет даже немагическим существам астрально проецироваться. Астральный разлом может открыться в любой метаплан, который может посетить дух.

АУРА СМЕРТИ

DEATHLY AURA

Тип: Ф **Действие:** Простое
Дальность: Специальная **Длительность:** Поддерживаемая

Дух излучает ауру страха и разложения, которая портит окружающую среду. В области с радиусом (Мощь) метров вокруг духа температура падает на (Мощь x 2) ° С. Кроме того, органический материал в этом радиусе разлагается с большей скоростью, старея с коэффициентом, равным Мощи духа. Этот эффект недостаточно быстр, чтобы нанести заметный урон металюдям и другим крупным существам, но аура заставляет увядать растения и убивает мелких существ, таких как насекомые или мыши. Эта аура наполняет живые существа безрассудным ужасом. Тот, кто хочет добровольно войти в зону поражения, должен успешно пройти встречную проверку Харизмы + Сила Воли против Мощи духа x 2, иначе он вынужден бежать, пока не исчезнет из виду обладателя этой ауры.

БЕЗМОЛВИЕ

SILENCE

Тип: Ф **Действие:** Сложное
Дальность: Специальное **Длительность:** Поддерживаемая

Существо с этой силой может окружать себя сферой молчания с радиусом [его Магия] метров. Звуки изнутри области приглушены, а звуки, попадающие в область, труднее слышать, как духу, так и всем другим. Звуковые проверки Проницательности и урон от звуковых атак уменьшаются на значение Магии духа.

ВЫСАСЫВАНИЕ ЭНЕРГИИ

ENERGY DRAIN

Тип: М **Действие:** Сложное
Дальность: Касание или ЛПВ **Длительность:** Постоянное

Сила Высасывание Энергии используется рядом опасных тварей и духов по-разному. Каждая версия этой способности немного отличается, в зависимости от объекта, использующего ее. Подобно силе Высасывание Сущности (стр. 429, ОКП SR5), Высасывание Энергии позволяет существу высасывать жизненную энергию из жертвы, будь то Карма, Мощь, Магия или Сущность. Для некоторых существ, таких как духи крови, шедим или духи насекомых, эта сила имеет дальность Касание, поэтому сопротивляющаяся жертва должна быть сначала оглушена или истощена. Другим существам, таким как теневые духи, просто достаточно прямой видимости для использования этой силы, что позволяет существу кормится издали.

Для истощения Кармы, Мощи, Магии или Сущности требуется длительная проверка Силы Воли + Магия [Ментальный] (10 - Сущность/Мощь цели, 1 мин.). Если процесс нарушается или прерывается до окончания этой проверки, очко не теряется. Если длительная проверка завершена, дух получает одно очко указанной энергии, добавляя к своей собственной или преобразовывая энергию в соответствующее очко в соотношении 1: 1. Некоторые духи, такие как астральные бактерии или духи насекомых, используют похищенную энергию для размножения, как отмечено в их индивидуальных описаниях. Истощенные очки потеряны навсегда.

В дополнение к истощению, жертва получают 1 клетку урона за каждую потерянную точку. В зависимости от существа, это может быть Оглушающий (теневые духи, астральные бактерии) или Физический (кровавые духи, шедим) урон. Жертвы, получившие Физический урон, выглядят истощенными, иссохшими и опустошёнными, а иногда и получают постоянные отметины (седые волосы, выпадение волос, морщины, преждевременное старение или другие странные метки).

Если Магия персонажа уменьшена до 0, он выгорает и становится обычником. Если Магия духа уменьшается до 0, он умирает. Если дух поддерживает/заякоряет/питает заклинание, фок или Мощь мана-барьера, показатели которых уменьшены до 0, он разрушается. Если Сущность жертвы уменьшена до 0, она умирает.

ДАР

ENDOWMENT

Тип: М **Действие:** Сложное
Дальность: Касание **Длительность:** Поддерживаемая

Дух дарует цели одну из своих сил. Дух всё ещё может использовать силу, в тоже время как ею пользуется цель, и дух может предоставить силу [его Магия] целей. Ни один персонаж не может получить более одной силы от духа одновременно.

ЗВУКОВАЯ ПРОЕКЦИЯ

SONIC PROJECTION

Тип: Ф **Действие:** Сложное
Дальность: Специальное **Длительность:** Поддерживаемая

Эта сила воздействует на всех в пределах слышимости — кроме духов того же типа — и создаёт оглушительный и отвлекающий гул. Дух проводит встречную проверку: Мощь х 2 против Силы Воли каждой цели. Звукоизоляция и заклинания типа Тишина/Безмолвие дают дополнительные кубики при защите, равные их рейтингу или успехам, которые получил заклинатель. Каждый из чистый успех духа обеспечивает отрицательный модификатор к количеству кубиков во всех проверках, пока гудение продолжается.

ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ

QUAKE

Тип: Ф **Действие:** Сложное
Дальность: Специальная **Длительность:** Мгновенная

Дух может создавать землетрясения с потенциально разрушительными последствиями. Землетрясение затрагивает область радиусом (Мощь) километров, и сотрясения длятся с перерывами в течении (Мощь) минут. Районы, особенно уязвимые для землетрясений, обычно не являются областями, которые им часто подвержены, поскольку люди в уязвимых районах, как правило, строят жилье с учетом землетрясений. Дух проводит проверку Магии + Сила Воли, а количество успехов составляют величину землетрясения, как указано в таблице **Землетрясение**.

ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ

Хотя воздействие отдельного землетрясения в значительной степени зависит от состава окружающей почвы и качества технической подготовки окружения, можно использовать следующие рекомендации (как правило, сила землетрясения соответствует количеству успехов, а также включает все другие эффекты для меньшего количества успехов):

ЭФФЕКТЫ	УСПЕХИ
Детекторы движения временно бесполезны; спящие металюди просыпаются.	1
Сверху падают тяжелые предметы; незапертые двери и окна распахиваются или закрываются.	2
Мебель двигается; предметы падают с полок; водители наземных транспортных средств должны совершить проверку Техники.	3
Повреждены обычные здания; давка в проходах; минные поля детонируют.	4
Мебель переворачивается; разбиваются окна; вся территория считается сложной поверхностью.	5
Отдельно стоящие заборы, стены и деревья оседают или падают; газопроводы небезопасны.	6
Дороги становятся непроходимыми; некоторые здания разрушаются.	7
Многие здания разрушаются, трещины появляются в тротуаре и открытой местности.	8

МАГИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА

MAGICAL GUARD

Тип: М **Действие:** Свободное
Дальность: ЛПВ **Длительность:** Мгновенная

Существа с силой Магическая Защита могут использовать умение Контрчародейство и обеспечивать защиту от заклинаний и рассеивать заклинания так же, как у способности мага (стр. 321, ОКП SR5).

МАСКИРОВКА АУРЫ

AURA MASKING

Тип: М **Действие:** Свободное
Дальность: Само **Длительность:** Поддерживаемая

Иногда дух не хочет, чтобы кто-то видел его естественную ауру. Эта сила функционирует подобно метамагиям Маскировка (стр. 358, ОКП SR5) и Расширенная Маскировка. Используйте Грань духа вместо степени посвящения. Дух также может скрывать использование своих сил на себя самого; только маг, пробивающий эту маску, может видеть, что дух использует такие способности. Дух может замаскировать себя, чтобы выглядеть как другое астральное существо, но он не может попытаться выдать себя за земное существо, если он не привязан к физическому телу или не обладает силой Реалистичная Форма (стр. 200).

МУТАГЕН

MUTAGEN

Тип: Ф **Действие:** Сложное
Дальность: Само **Длительность:** Поддерживаемая

Существо может использовать силу Мутаген, чтобы магическим образом улучшить свое физическое тело за счет своих умственных способностей. Используя эту силу, он может перенести максимум (Магия) очков атрибута с ментального атрибута на физический. Эту силу могут использовать духи овладения, смещая очки ментальных атрибутов от духа на физические атрибуты сосуда. Переход в мутированную форму или из нее требует сложного действия. Вместо того, чтобы перенести очки атрибутов, мастер игры может использовать эту силу для создания новой физической функции, такой как хвост, коготь или новый глаз.

ОДЕРЖИМОСТЬ

POSSESSION

Тип: Ф **Действие:** Сложное
Дальность: Касание **Длительность:** Специальная

Некоторые духи не способны к материализации, поэтому они должны иметь сосуды, чтобы взаимодействовать с мясным пространством. Во время попытки одержимости дух использует ауру сосуда как временный проводник к физическому плану. Дух проводит встречную проверку Мощь x 2 против Интуиции + Сила Воли сосуда для живого или количества кубиков Сопротивляемости Объекта для неодушевленного сосуда. Подготовленный сосуд (стр. 137) дает духу модификатор +6 к количеству кубиков. Если дух терпит неудачу, он возвращается на астральный план. Если дух преуспевает, и дух, и сосуд на время овладения считаются одной сущностью с двойственной природой (стр. 429, ОКП SR5).

Овладевший дух может быть возвращен на астральный план с помощью проверки Изгнания (стр. 329, ОКП SR5). Если попытка одержимости не удалась или дух изгнан, этот дух не может попытаться снова овладеть этим сосудом до следующего восхода или заката солнца.

Нижеследующие правила определяют духов овладения:

- **Живые сосуды:** Обладая живым сосудом, дух позволяет ему уменьшать модификатор ран (стр. 179, ОКП SR5) на 1 кубик за каждое очко Мощи духа до максимального модификатора ран, равного 0. Кроме того, для любых физических атрибутов, в которых Мощь духа выше физических атрибутов сосуда, физические атрибуты сосуда увеличиваются на половину Мощи духа (округляется в меньшую сторону). В это время одержимый использует ментальные и специальные атрибуты духа (это означает, что техномант не сможет получить доступ к Резонансу), при этом Инициатива модифицируется соответствующим образом (используйте Кубики Инициативы духа). Дух также использует свои умения, поскольку он не может получить доступ к знаниям и умениям сосуда. Одержимость не позволяет духу управлять ДР или кибернетическими интерфейсами, и дух не может получить выгоды от каких-либо аугментаций, которым требуется активный контроль.
- **Мертвые/неодушевленные сосуды:** Владея неживым сосудом, дух добавляет половину своей Мощи к Структуре и Броне сосуда (стр. 211, ОКП SR5), количеству кубиков Сопротивляемости Объекта (стр. 323, ОКП SR5) или физическим атрибутам, в зависимости от ситуации и/или типа сосуда. Объединенная сущность использует свои повышенные атрибуты (или духа, если у сосуда нет атрибутов) для вычисления Инициативы и использует кубики Инициативы духа. Дух может использовать любую из своих сил через сам сосуд, но он может перемещать сосуд только так, как обычно может это делать сосуд. Например, дух, овладевший пистолетом, может выстрелить из пистолета, но не может переместить пистолет или получить доступ к функциям смартгана. Как правило, духи могут управлять только механическими функциями, но не чем-то вроде сложной электроники, ПНИ или беспроводного управления.
- **Одержимость и услуги:** Как и Материализация, само Одержимость не использует ни одной из услуг, которую дух обязан своему призывателю, но как только дух завершает свои услуги, он покидает сосуд и возвращается в астральное пространство. Сосуд возвращается в прежнее состояние, но сохраняет нанесенный ущерб. Дух также покидает сосуд и возвращается в астраль-

ное пространство по приказу призывателя, даже если дух всё ещё должен услуги.

- **Отыгрыш одержимости:** Маг, одержимый духом, которого он сотворил, полностью осознает, что делает дух, и может давать ему команды и указания. Чтобы игроки не чувствовали себя обделёнными, мастерам игры рекомендуется разрешить игроку одержимого мага отыгрывать духа, которым он командует и управлять своим телом. Мастера игры могут также рассмотреть возможность распространения этого на персонажей, которые одержимы «дружелюбным» духом. Это всё ещё не дает духу прямого доступа к знаниям или умениям сосуда.
- **Урон:** Если духу или сосуду уже нанесен урон, этот урон сохраняется при успешной одержимости, но применяется только наибольший набор комбинированный модификатор ран (в случае живых сосудов — модифицированных Мощью духа). Физический урон, нанесённый во время овладения, считается как одна трек, и как сосуд, так и дух сохраняют полную сумму этого урона по окончании одержимости, которая складывается с любым предыдущим уроном. Когда одержимость заканчивается, физические атрибуты сосуда возвращаются к норме, но урон остается на месте, поэтому этот урон может иметь потенциально смертельные побочные эффекты.

ОТБЛЕСК ЖЕЛАНИЯ

AURA MASKING

Тип: М **Действие:** Сложное
Дальность: ЛПВ **Длительность:** Поддерживаемая

Отблеск Желания находит наибольшее желание одной цели в пределах прямой видимости и вызывает полную сенсорную иллюзию, связанную с желанием в уме цели. Некоторые духи используют эту силу, чтобы привлечь потенциальных жертв. Сам дух может казаться безобидным или приятным аспектом иллюзии по желанию. Чтобы использовать эту силу, дух должен успешно пройти встречную проверку Магии + Интуиция против Силы Воли + Интуиция цели. Если он получает какие-либо чистые успехи, жертва поддаётся иллюзии. В противном случае сила не сможет повлиять на жертву.

Брошенные на произвол судьбы, жертвы действуют так, как если бы их желание было реальным и прямо перед ними. Если жертва подверглась нападению, была ранена, получила пощечину и т. д., она может сделать еще одну Встречную проверку, чтобы противостоять иллюзии; если атака или что-то еще происходит от части иллюзии, добавьте +2 к количеству кубиков. Каждый успех уменьшает чистые успехи духа в исходной встречной проверке. Если количество чистых успехов духа уменьшается до 0, жертва освобождается от иллюзии. Те, кто терпит провал, теряются и очаровываются, увлеченные исполнением их желания.

ПОЖИРАНИЕ

DEVOURING

Тип: Ф **Действие:** Сложное
Дальность: Касание **Длительность:** Поддерживаемая

Духи насекомых используют пожирание, чтобы потреблять все биоматериалы (например, зерновые культуры, дерево, растительность) и большинство неживых объектов. Некоторые духи в плотной форме и в гибридной форме, кажется, получают средства к существованию от этого, в то время как другие срыгивают материал для создания частей своего улья. Дух проводит встречную проверку Мощи духа x 2 против Сопротивляемости Объекта (стр. 323, ОКП SR5) для всех возможных материалов/объектов в пределах (Магия) метров (чтобы сэкономить время, мастер игры может выбрать один бросок для духа и затем бросать Сопротивляемость Объекта для каждого объекта или типа объекта). Если дух получает какие-то чистые успехи по определенному объекту, этот объект пожирается. Пока эта сила действует, барьеры теряют 1 очко Структуры (стр. 211, ОКП SR5), а транспортные средства получают 1 клетку урона за боевой ход. Живые твари и персонажи не подвержены этому влиянию.

ПРОРОЧЕСТВО

DIVINING

Тип: М **Действие:** Специальное
Дальность: Специальная **Длительность:** Специальная

Эта сила действует подобно метамагии Прорицание (стр. 149), за исключением того, что дух использует Магию + Интуицию для божественного откровения вместо Арканы + Логики.

РАЗУМ УЛЬЯ

HIVE MIND

Тип: М **Действие:** Авто
Дальность: Специальная **Длительность:** Всегда

Все духи насекомых, контролируемые шаманом или королевой/матерью, имеют постоянную телепатическую связь друг с другом. Духи насекомых могут отправить телепатическое сообщение одному или нескольким духам в улье и/или шаману Свободным действием. Шаман или королева/мать также могут использовать эту связь, чтобы управлять любым из духов улья (или переключиться между ними) с помощью Простого действия, подобного силе Чувственная Связь (стр. 201), но без ограничений по дальности.

Постоянное жужжание духов-насекомых в сознании шамана может отвлекать, особенно если улей взволнован. Когда это происходит, шаман должен успешно пройти проверку Магии + Сила Воли [Ментальный] (2), чтобы подавить фоновый гул и сконцентрироваться на чем-либо, например, сражении или колдовстве.

РЕАЛИСТИЧНАЯ ФОРМА

REALISTIC FORM

Тип: Ф **Действие:** Автоматическое
Дальность: Само **Длительность:** Специальная

Когда дух с Реалистичной Формой материализуется, он может быть ошибочно принят за обычное физическое существо или объект, или кажется ничем не выделяющимся, когда соединится с сосудом. У духа, который выглядит как метачеловек, будет сердцебиение и регулярное дыхание. Дух, который появился как объект, подражает обычным функциям объекта; например, тостер может быть подключен к электросети, чтобы жарить хлеб (хотя он не будет иметь связи с Матрицей, что делает его антикварным тостером). Дух никоим образом не замаскирован с астрального плана, но физическое наблюдение представляет его для любых чувств естественной частью физического мира.

Обратите внимание, что духи с силой Материализация обычно имеют только одну материализованную форму. Материализующиеся духи с этой силой могут выбрать между появлением в Реалистической Форме и их обычной материализованной форме. Огненный элементаль всё ещё может выглядеть как столб сердитого пламени, но также может выглядеть как красивая женщина.

СЛИЯНИЕ

INHABITATION

Тип: Ф **Действие:** Авто
Дальность: Само **Длительность:** Специальная

Большинство духов могут воздействовать на физический мир только материализацией или одержимость сосудом. После того, как дух со Слиянием объединяется с подготовленным сосудом, он существует на физическом плане постоянно. Дух не может быть отделен Изгнанием, и дух не может добровольно покинуть сосуд. Слившийся дух разрушается только тогда, когда его сосуд разрушен, убит из-за переполнения физического урона (стр. 224, ОКП SR5). Если обитаемый сосуд жив, дух получает полный контроль над телом и получает доступ к некоторым или всем его воспоминаниям. Во время слияния личность сосуда поглощается (если присутствует), и этот персонаж теряется (хотя мастер игры может принять иное решение, если это соответствует его истории).

Чтобы слиться с сосудом, духу требуется подготовленный сосуд (стр. 137) в санктуарии с Мощью, по крайней мере равной Мощи духа. Как только сосуд подготовлен, дух может использовать на нем Слияние. Процесс сливания занимает количество дней, равное Мощи духа. В конце этого периода дух проводит встречную проверку, используя свою Мощь x 2 против Силы Воли + Интуиции сосуда. Призыватель духа (если таковой имеется) может повлиять на результат, добавив свое умение Связывание к количеству кубиков. Если дух пытается слиться с неживым сосудом, дух бросает Мощь x 2 против количества кубиков Сопротивляемость Объекта (стр. 323, ОКП SR5) сосуда. Количество чистых успехов определяет итоговую форму. Если у духа возникает критический глюк, слияние оказывается неудачным, и сосуд неуязвим для дальнейших попыток слияния с этим духом.

Процесс сливания труден и для духа, и для сосуда. Если сосуд удаляется из санктуария до завершения слияния, дух и носитель обычно умирают (хотя мастер игры имеет право делать исключения для носителя). В конце периода сливания дух получает полный контроль над носителем; тип формы зависит от результатов встречной проверки, а именно:

- **Истинная Форма:** Истинная форма возникает, когда дух получает 2 или более чистых успехов или когда сосуд получает критический провал. Сосуд безвозвратно уничтожен или израсходован во время процесса. Дух принимает форму на астральном плане и обретает силы Астральная Форма и Материализация (стр. 428 и 432, ОКП SR5). Истинная форма не имеет никакого сходства с сосудом и сохраняет только знания, умения и атрибуты духа. Истинная форма может сохраняться на астральном или физическом планах бесконечно, не будучи привязанной к призывателю или формуле духа. Разрушенный дух может вернуться, только если он сольётся с новым сосудом.
- **Гибридная Форма:** Гибридная форма возникает, когда ни дух, ни сосуд не получают 2 или больше успехов. И сосуд, и дух становятся единым существом двойственной природы (стр. 429, ОКП SR5). Физические свойства гибридной формы усиливаются силами духа. Дух сохраняет все природные способности носителя, но только некоторые из его воспоминаний и никаких умений (однако дух сохраняет свои умения). Гибрид получает иммунитет к обычному оружию (стр. 431, ОКП SR5), но теряет способность принимать Астральную Форму (стр. 428, ОКП SR5). В теле проявляются признаки слияния, поскольку оно деформирует сосуд в соответствии с признаками духа (см. Обнаружение духа в сосуде, стр. 194). Дух не обязан возвращаться на свой родной метаплан, если изгоняют, и он может сохраняться бесконечно как неконтролируемый дух. В отличие от духов Одержимости, гибридные формы могут управлять прямым нейронным интерфейсом, а кибервэр сосуда (если он есть) продолжает функционировать для духа.
- **Плотская форма:** Она появляется, когда сосуд получает 2+ чистых успехов. Идеальная комбинация духа и сосуда, плотская форма сохраняет все способности, знания и умения сосуда (кроме магических умений), а его внешний вид практически неотличим от оригинального сосуда. Форма плоти получает следующие способности: Маскировка Ауры (стр. 198), Двойственность (стр. 429, ОКП SR5), Иммунитет к Обычному Оружию (стр. 431, ОКП SR5) и Реалистическая Форма (стр. 200).

СОПРОТИВЛЕНИЕ ИЗГНАНИЮ

BANISHING RESISTANCE

Тип: М **Действие:** Сложное
Дальность: Само **Длительность:** Специальная

При сопротивлении попытке изгнания (стр. 329, ОКП SR5), считайте, что у духа есть [его Грань] услуг; они обновляются каждый рассвет и закат и складываются с любыми услугами, которые дух может фактически предоставить призывателю.

СТИХИЙНАЯ АТАКА (ЗАГРЯЗНЕНИЕ)

ELEMENTAL ATTACK (POLLUTANT)

Тип: Ф **Действие:** Сложное
Дальность: Специальная **Длительность:** Мгновенная

Эта атака следует правилам стихийной атаки (стр. 435, ОКП SR5), но со следующими изменениями.

Загрязняющие вещества могут принимать различные формы, включая биологические отходы, промышленные стоки, биологически опасные материалы и т. д. Атака загрязнителями имеют ЗУ (Магия х 2) О и БР - (Магия духа). Кроме того, после того, как загрязняющее вещество проникло в тело персонажа (то есть, после интервала, определенного скоростью токсина), он должен сопротивляться токсину со следующими характеристиками:

Перенос: Контактный, Ингаляционный, Всасывание
Скорость: 12 часов
Проникновение: 0
Сила: Магия духа х 2
Эффект: Оглушающий Урон, дезориентация, тошнота

СТИХИЙНАЯ АТАКА (РАДИАЦИЯ)

ELEMENTAL ATTACK (RADIATION)

Тип: Ф **Действие:** Сложное
Дальность: Специальная **Длительность:** Мгновенная

Эта атака следует правилам стихийной атаки (стр. 435, ОКП SR5), но вызывает повреждение радиационными элементами, что приводит к радиационным ожогам, радиационному отравлению и другим серьезным побочным эффектам.

Радиационный урон рассматривается как Физический урон и игнорирует броню; однако, атакованный персонаж может добавить показатель костюма химзащиты или другого радиационно-стойкого снаряжения при проведении проверки на сопротивление повреждениям от радиационного урона. Радиационное отравление может также вызвать тошноту (стр. 445, ОКП SR5), головные боли, слепоту или другие нарушения центральной нервной системы (по усмотрению мастера игры).

ТЕНЕВОЙ ПЛАЩ

SHADOW CLOAK

Тип: Ф **Действие:** Свободная
Дальность: Само **Длительность:** Поддерживаемая

Эта сила позволяет существу окутывать себя в полную темноту, превращая себя в тень. Теневой Плащ бесполезен при дневном свете и не нужен в полной темноте; иные условия освещения мешают увидеть существо, использующее эту силу. Примените модификатор количества кубиков −2 к проверкам Проницательности для обнаружения существа в обычном свете, модификатор количества кубиков −4 при частичном освещении и модификатор количества кубиков +1 при ярком свете.

УКРЕПЛЕНИЕ

REINFORCEMENT

Тип: Ф **Действие:** Сложное
Дальность: Касание **Длительность:** Специальная

Эта сила укрепляет сопротивление натуральных и конструкционных материалов. Чтобы укрепить материалы, дух должен пройти длительную проверку Мощь х 2 [Мощь] (квадратный метр, 1 час). В случае успеха, Мощь духа добавляется к Структуре и Броне. Многократные применения Укрепления не являются накопительными, и учитывается только самый высокий эффект.

УМСТВЕННАЯ СВЯЗЬ

MIND LINK

Тип: М **Действие:** Простое
Дальность: ЛПВ **Длительность:** Поддерживаемая

Существа с силой Умственная Связь могут создавать и поддерживать телепатическую связь с другим разумным существом. Дух может поддерживать количество одновременных связей, равное его атрибуту Магия. Если посредством Умственной Связи задействовано несколько разумных существ с одним и тем же духом, они могут свободно общаться друг с другом, а также с самим духом.

ЧУВСТВЕННАЯ СВЯЗЬ

SENSE LINK

Тип: М **Действие:** Простое
Дальность: Специальная **Длительность:** Поддерживаемая

Духи, обладающие Чувственной Связью, могут делиться сенсорными данными со своим призывателем (и наоборот). Призыватель испытывает эмоции духу (на низком уровне) и может посылать простые команды, которые дух может не понять или не выполнить, особенно если команда подвергает его опасности. Встречная проверка Интуиции + Харизма против Силы Воли + Интуиция духа, может быть использована, чтобы убедить его подчиниться. Кроме того, призыватель может испытать одно из сенсорных чувств духа с помощью Простого действия; с каждым израсходованным Простым действием призыватель может выбрать, какое из чувств духа испытать. Аугментированая сенсорика (независимо от того, магическая ли она или нет) в призывателе не может быть передана духу. Дальность действия этой силы равна [Магия х 50] метров. Если дух получает урон, пока связь не разорвана, призыватель должен противостоять Оглушающему урону, равному урону, нанесенному призраку с помощью проверки Силы Воли + Магия.

ШТОРМ

STORM

Тип: Ф **Действие:** Сложное

Дальность: Специальная **Длительность:** Специальная

Дух с этой силой может послать массивный, разрушительный стихийный шторм против целевой области. Ледяной дождь, молнии, штормовой ветер и многое другое поражают местность. Радиус зоны поражения [Магия духа x 100] метров. Дух проводит одну проверку Безоружный Бой + Магия [Мощь], и все персонажи, существа и объекты в этой области считаются объектами, попавшими под Огонь на Подавление (стр. 190, ОКП SR5). Базовое значение урона шторма (Мощь)Ф.

ЭПИДЕМИЯ

PESTILENCE

Тип: Ф **Действие:** Автоматическое

Дальность: Касание **Длительность:** Мгновенная

Тварь несет немагическую, заразную инфекцию, которая может заразить персонажей, которые соприкасаются с ним (или его выделениями). Относитесь к этому заболеванию как к токсину (стр. 444, ОКП SR5) со следующими атрибутами:

Перенос: Контактный

Скорость: 1 день

Проникновение: –2

Сила: 8

Эффект: Оглушающий урон, дезориентация, тошнота. Эффекты болезни длятся 1 полный день. Каждый день сила болезни увеличивается на 2, и персонаж должен делать ежедневную проверку на устойчивость к токсинам, пока сила болезни не уменьшится до 0.

НОВЫЕ КАЧЕСТВА

Следующие качества могут быть применены к духам или призывателям. Если у качества нет стоимости в Карме или бонуса, его можно применять только к духам.

БЕСПОКОЙНЫЙ

RESTLESS

Некоторым духам просто предназначено быть свободными, и беспокойный дух пытается разорвать свои цепи при любой возможности. Когда призыватель совершает церемонию связывания духа с качеством Беспокойный, дух получает количество чистых успехов, равное его Мощи, деленной на 3 (округляется в большую сторону), в дополнение к успехам, которые он получает при проверке.

Выполняя проверку на освобождение (см. *Потеря союзника*, стр. 205), беспокойный дух-союзник получает количество дополнительных кубиков, равное 6 минус его текущий рейтинг Лояльности.

ДУХОВНЫЙ ИЗГОЙ

SPIRIT PARIAH

БОНУС: 14 КАРМЫ

Вы сделали в духовном мире нечто крайне жестокое, поэтому вы по-настоящему не нравитесь духам. Чтобы просто привлечь их внимание, вы должны сделать дополнительные подношения, чтобы духи появились. Персонаж с таким качеством должен израсходовать (Мощь x 5) драхм реагентов, чтобы начать проверку Призыва; реагенты, потраченные на увеличение предела проверки, не засчитываются в эту сумму. Если персонаж не может потратить достаточно реагентов, проверка автоматически проваливается. Кроме того, в проверках на связывание требуется (Мощь x 30) драхм реагентов, и призыватель получает модификатор количества кубиков -1.

ДУХОВНЫЙ ЧЕМПИОН

SPIRIT CHAMPION

БОНУС: 14 КАРМЫ

То, что вы сделали, оказало длительное положительное влияние на астральный план, и весь духовный мир говорит об этом. Персонажи с таким качеством могут потратить (Мощь x 5) драхм реагентов при выполнении проверки Призыва, чтобы получить модификатор количества кубиков +1, в дополнение к любым реагентам, потраченным на установку предела для проверки. Кроме того, в проверках Связывания требуется только (Мощь x 20) драхм реагентов, и прерыватель получает модификатор количества кубиков +1.

РАБОЛЕПНЫЙ

SERVILE

Хотя большинство духов считают служение метачеловеку формой каторги, раболепный дух не хочет ничего кроме того, чтобы ответить на зов призывателя. Призывая духа с качеством Раболепный, призыватель получает один чистый успех в своей проверке Призыва и на любой проверке Связывания, проводимой с этим духом.

НОВЫЕ ДУХИ-НАСТАВНИКИ

БЕРСЕРК

BERSERKER

Те, кто идет по пути Берсерка, любят сражаться ради самого сражения, будь то слова, кулаки или заклинания. Он величайший из всех воинов, способный без страха вступать в битву, и он будет вести свою войну в одиночку, если это необходимо.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Всем: +2 модификатор количества кубиков в проверке Самообладания

Магам: +2 кубика на боевые заклинания, заготовки и

ритуалы физического типа

Адептам: 2 бесплатных уровня сил Мистическая Броня или Сопротивление Боли, или 1 бесплатный уровень в каждой из них

НЕДОСТАТКИ

У последователей Берсерка очень слабые «предохранители». Всякий раз, когда кто-то категорически не согласен с вами (по усмотрению мастера игры), вы должны пройти проверку Харизмы + Сила Воли (3), чтобы не нанести удар по обидчику. Если проверка провалена, атака может быть в любой форме, которую вы выберете (кулак, заклинание и т. д.), но она должна иметь намерение нанести урон.

Схожие архетипы: Воин, Подстрекатель

ХАОС

CHAOS

Приверженцы Хаоса, на первый взгляд, делают всё случайным образом и любят начинать споры или драки в барах только ради боя, а также часто и бессмысленно врут. В то время как большинство людей имеют довольно устойчивое чувство добра и зла, моральный компас последователя Хаоса время от времени указывает случайное направление.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Всем: +2 модификатор количества кубиков для проверки Обмана

Магам: +2 кубика к заклинаниям, заготовкам и ритуалам Иллюзий

Адептам: 2 бесплатных уровня силы Повышенный Потенциал (может быть 2 уровня для одного и того же предела или 1 уровень для каждого, чтобы повлиять на 2 различных предела)

НЕДОСТАТКИ

Вы — закоренелый сплетник, пытающийся разжечь рознь, особенно между друзьями, и не можете держать секреты при себе. Кроме того, каждый раз, когда вы сталкиваетесь с общественной ситуацией, которая выглядит слишком тихой или стабильной (на усмотрение мастера игры), проведите проверку Силы Воли + Интуиция (3). Провал означает, что вы вынуждены расшевелить ситуацию любым способом, каким пожелаете, будь то нападение, ложь или бросание напитка в кого-то поблизости.

Схожие архетипы: Трикстер, Смутьян

МИРОТВОРЕЦ

PEACEMAKER

В глубине души всё, что хочет Миротворец, — это чтобы все жили мирно, даже если они в настоящее время смертельные враги. Он считает, что каждая проблема может быть решена каким-то образом; с другой стороны, она знает, что некоторые проблемы требуют применения силы или телесных наказаний, чтобы донести свою точку зрения.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Всем: модификатор +2 к количеству кубиков для проверок Переговоров

Магам: +2 кубика к Детектирующим заклинаниям, заготовкам и ритуалам

Адептам: 2 бесплатных уровня силы Усиленная Проницательность

НЕДОСТАТКИ

Вы даже врагов видите в качестве возможных друзей и стараетесь изо всех сил не причинять вреда кому-либо, если ситуация но настоящему не требует этого. В самом начале боя вы должны пройти проверку Харизмы + Интуиция (3); неудача означает, что вы не можете применять действия, которые наносят физический урон в течение всего боя. В начале нового боевого хода вы можете выбрать повторить проверку, если вы потерпели неудачу в первый раз, и вы или член вашей команды получили повреждения в предыдущем боевом ходу.

Схожие архетипы: Посредник, Пацифист

ОРАКУЛ

ORACLE

Прошлое, настоящее и будущее — Оракул знает всё и видит всё. Он приоткрывает завесу тайны и раскрывает, что было, что есть и что будет. Ничто не ускользает от его внимания, и скрытые вещи не остаются скрытыми надолго.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Всем: +2 модификатор к количеству кубиков для проверок Арканы

Магам: +2 кубика к Детектирующим заклинаниям, заготовкам и ритуалам

Адептам: Бесплатная сила Восприятие Астрала

НЕДОСТАТКИ

Вы имеете страсть к разгадыванию тайн и можете исчезнуть на несколько дней, пытаясь найти ответ. Когда вы сталкиваетесь с особенно интригующим вопросом (по усмотрению мастера игры), вы должны пройти проверку Силы Воли + Интуиция (3). провал означает, что вы должны пройти длительную проверку Интуиция + Логика [Ментальный] (5, 1 час), чтобы попытаться найти ответ. Завершение длительной проверки не обязательно означает, что вы нашли ответ, но, по крайней мере, было над чем подумать.

Когда последователь Оракула получает первое посвящение (стр. 356, ОКП SR5), он должен выбрать Прорицание (стр. 149) для своей первой метамагии, а не Очки Силы или какую-либо другую выгоду.

Схожие архетипы: Учитель, Мистик

ДУХИ-СОЮЗНИКИ

Дух-союзник может быть большим благом для посвящённого мага. Чтобы создать дух-союзник, маг должен либо создать, либо найти подходящую формулу духа. Как только у мага будет правильная формула, он может попытаться призвать и связать дух.

ФОРМУЛА ДУХА-СОЮЗНИКА

Формула духа-союзника — это физическое представление духа, аналогичное диссертации/шедевру посвящения (см. стр. 144). Маг может получить эту формулу одним из двух способов:

- Призыватель (или доверенная третья сторона) может создать формулу с нуля, пройдя длительную проверку Арканы + Логика [Ментальный] (Мощь x 5, 1 день). Имейте в виду, что если кто-то другой разработает для вас формулу духа, он может сохранить копию для себя.
- Выполнив метапланарный квест (стр. 142) на выбранном метаплане, посвящённый может найти формулу, которая соответствует его потребностям.

Чтобы выполнить церемонию призыва, магу нужна физическая копия этой формулы. Для духов-союзников, нуждающихся в сосуде, оригинал или копия формулы духа должны быть вырезаны на подготовленном сосуде.

СОЗДАНИЕ ФОРМУЛЫ ДУХА-СОЮЗНИКА

Чтобы создать формулу духа и определить затраты по Карме для призыва духа-союзника, выполните следующие шаги:

Шаг 1: Выберите Мощь: Базовая стоимость духа-союзника — 8 Кармы за каждую единицу желаемой Мощи.

Шаг 2: Выберите форму: У духа-союзника может быть только одна из следующих взаимоисключающих сил: Слияние (стр. 200), Материализация (стр. 432, ОКП SR5) или Одержимость (стр. 198). Союзники с Материализацией имеют базовую форму, которая обычно соответствует традиции призывателя. Духи-союзники могут иметь дополнительные формы по цене 2 Кармы каждую; союзник может переключаться между формами, используя Сложное действие. Духи-союзники со Слиянием должны иметь подготовленный для них сосуд, и они могут иметь несколько форм, только если в результате слияния получится истинная форма. Духи-союзники с Одержимостью не имеют своей материальной формы, но сосуды могут быть подготовлены для них.

Шаг 3: Выберите силы: Духи-союзники начинают с Астральной Формой (стр. 428, ОКП SR5), Сопротивлением Изгнанию (стр. 201), Реалистичной Формой (стр. 200), Разумностью (стр. 434, ОКП SR5) и Чувственной Связью (стр. 201). Каждый союзник также получает одну дополнительную силу за очко Мощи, выбранную из любых сил духов, соответствующих традиции призывателя. Помимо этого, дополнительные силы, соответствующие традиции призывателя, могут быть выбраны по цене 5 Кармы за силу. Если призыватель выбирает силы Стихийная Атака, Энергетическая Аура или Засасывание, он должен указать, какую форму принимает сила.

Шаг 4: Выберите умения: Духи-союзники начинают с умениями Чувствование, Астральный Бой, Проницательность и Безоружный Бой. Дополнительные умения, которые знает призыватель или которые могут понадобиться духу, чтобы использовать одну из его сил (например, Экзотическое Стрелковое Оружие для Стихийной Атаки или Контрчародейство для Магического оберега), стоят 5 Кармы каждая. Духи-союзники никогда не могут обладать навыками группы Призыв, и они могут получить умение Полет (стр. 427, ОКП SR5), только если оно соответствует форме духа.

Шаг 5: Выберите заклинания: Дух-союзник можно обучить любым заклинаниям, которые знает призыватель по 3 Кармы за каждое, или заклинаниям, которые не знает призыватель по 5 Кармы за каждое (формулы заклинаний всё ещё требуются).

ПРИЗЫВ ДУХА-СОЮЗНИКА

Ритуал призыва союзника должен выполняться в санктуарии с Мощью, по крайней мере равной Мощи вызываемого союзника. Следуйте правилам призыва (стр. 327, ОКП SR5). Сразу после вызова дух должен быть связан стандартными правилами связывания (стр. 328, ОКП SR5). Рассчитайте Истощение от призыва и связывания в соответствии с Мощью духа-союзника.

Если связывание удалось, маг платит количество Кармы, как указано в формуле духа-союзника. Если необходимое количество Кармы не может быть оплачено, ритуал проваливается.

Если союзник обладает силой Слияние, у призывателя уже должен быть подготовлен сосуд. После того, как дух связан, он должен немедленно использовать свою силу Слияние на сосуде. В соответствии с силой Слияние (стр. 200), призыватель может повлиять на результат проверки слияния. Слияние занимает количество дней, равное Мощи духа, и считается частью ритуала; таким образом, маг должен постоянно заботиться о сосуде в течение этого времени.

СПОСОБНОСТИ ДУХОВ-СОЮЗНИКОВ

Духи-союзники следуют стандартным правилам для

духов со следующими исключениями:

АТРИБУТЫ

Физические и астральные атрибуты союзника равны его Мощи. Однако союзники начинают с атрибута Грань, равного Грани его призывателя. Союзники со Слиянием следуют правилам силы Слияние (стр. 200) для определения физических атрибутов.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИЧЕСКИХ УМЕНИЙ

Каждый дух-союзник считается полноценным магом (см. стр. 73, ОКП SR5) и может быть разработан с любыми магическими умениями, известными его призывателю, кроме умений группы Призывание. Союзники также не могут проходить посвящение, а союзник, обитающий в сосуде, не может астрально проецироваться.

ЛОЯЛЬНОСТЬ

Союзники более лояльны, чем обычные духи, потому что эта лояльность является частью формулы духа. Из-за этого союзник будет служить персонажу, пока смерть его хозяина (или почти смерть) не освободит его. В отличие от обычного духа, дух-союзник стремится изо всех сил помочь своему хозяину или добровольно делится полезной информацией. С другой стороны, плохое обращение с духом-союзником может отразиться на его хозяине. Считается, что духи-союзники начинают с рейтингом лояльности 6 (см. стр. 58, ОКП SR5), но особенно грубое поведение призывателя по отношению к своему духу или другим духам может потенциально снизить Лояльность. Смотрите раздел **Лояльность Духа-Союзника**, страница 210.

ОТКРЫТИЕ/ЗАКРЫТИЕ УСЛУГ

Услуги духа-союзника никогда не исчерпываются, и союзник может выполнять любые услуги несвязанных или связанных духов (см. стр. 330, ОКП SR5) неограниченное количество раз, включая Устранение Истощения (см. ниже). Дух-союзник не учитывается в пределе связанных духов для мага.

РОДНОЙ ПЛАН

Родной метаплан духа-союзника определяется формулой духа и может быть использован для уничтожения духа путём выполнения метапланарного квеста (стр. 142) на этом плане.

СОДЕЙСТВИЕ В ЧАРОДЕЙСТВЕ И ИЗУЧЕНИИ

При использовании услуг Содействие в Чародействе и Содействие в Изучении дух-союзник считается подходящим для всех категорий заклинаний.

УСТРАНЕНИЕ ИСТОЩЕНИЯ

Маг, творящий заклинание, может захотеть, чтобы его дух-союзник взял на себя Истощение от заклинания. Это можно сделать двумя разными способами. Либо используйте атрибут Магия духа-союзника, в зависимости от того физический он или нет, и пусть дух сопротивляется Истощению, как обычно, или маг может купить еще один успех в своей проверке сопротивления Истощению в обмен на то, что его дух-союзник получит одну клетку Физического урона (который союзник может не блокировать). Независимо от метода, использование этой услуги невероятно болезненно для духа и будет вызывать ненависть в духе в случае злоупотребления.

ЧУВСТВЕННАЯ СВЯЗЬ

Духи-союзники обладают силой Чувственная Связь (стр. 201), которая позволяет им обмениваться сенсорными данными со своим призывателем в ограниченном диапазоне. Призыватель не может нацелить заклинания через эту силу.

УСИЛЕНИЕ ДУХА-СОЮЗНИКА

Иногда вы хотите придать своему духу-союзнику немного больше возможностей — добавить новые формы, способности, умения или заклинания, или увеличить общую Мощь духа. Это улучшение требует первым делом изменения формулы вашего духа-союзника. Для изменения формулы требуется либо длительная проверка Арканы + Логика [Ментальный] (Мощь x 5, 1 день), либо метапланарный квест.

Ритуал повторного связывания, известный как Ритуал Изменения, должен выполняться в санктуарии с Мощью, равной или большей, чем у союзника. Потратьте обычное количество связующих реагентов и заплатите Карму, равную всем соответствующим изменениям духа. Однако увеличение Мощи союзника с помощью Ритуала Изменения требует 16 Карм за каждое очко Мощи, превышающее изначальную Мощь духа.

Проверка Слияния не обязательна для слившегося союзника, но призыватель может выбрать новый сосуд для слияния с духом.

ПОТЕРЯ СОЮЗНИКА

Маг, который обычно плохо обращается со своим духом-союзником, просто напрашивается, чтобы тот в конечном итоге ушёл. Кроме того, маг, чрезмерно зависимый от своего союзника или регулярно подвергающий его опасности, рискует обидеть духа-союзника, что может заставить того искать свободы. Союзник может сбежать только во время Ритуала Изменения или если его хозяин был без сознания из-за Истощения или Физического урона, и он сделает такую попытку, только если чувствует, что был каким-то образом ущемлён.

Когда дух-союзник пытается вырваться на свободу, он делает встречную проверку Мощи x 2 [Мощь] против Связывания + Магия [Ментальный] мага. Если дух

получает какие-либо чистые успехи, он освобождается и может стать свободным духом (на усмотрение мастера игры).

Если дух-союзник успешно освобождается во время Ритуала Изменения, ритуал терпит неудачу: реагенты и время теряются, но Карма остается неизрасходованной. Маг также должен противостоять значению Истощения, равному удвоенному числу успехов, полученных духом при встречной проверке. Если призыватель выведен из строя из-за Истощения, дух-союзник немедленно получает свободу.

ДУХИ-АВАТАРЫ

С точки зрения игры, аватары — это мощные свободные духи, которые могут действовать как духовный проводник мага. Атаковать или использовать магические умения против аватара, как правило, бесполезно, так как это может привести к тому, что маг будет перенесён на те метапланы, где не в состоянии будет использовать магию какое-то время, или к каким-либо другим последствиям, выбранным мастером игры. В случае опасности дух аватара мгновенно исчезнет с метапланов.

Духи аватара предназначены для использования в ролевом отыгрыше. Они могут служить предупреждением о надвигающейся гибели или играть роль адвоката дьявола. В любом случае, дух аватара никогда не должен быть чем-то, что игроки могут использовать.

СВОБОДНЫЕ ДУХИ

Следующие правила предлагают рекомендации по использованию свободных духов в *Shadowrun*.

РОЖДЁННЫЙ СВОБОДНЫМ

Всякий раз, когда дух становится неуправляемым, мастер игры решает, станет ли он свободным духом. Связанные духи с Мощью 6 или выше имеют тенденцию становиться свободными духами из-за долгой связи с метачеловечеством и нашим миром, но меньшие духи, особенно не связанные ранее, имеют свойство возвращаться на метапланы.

Чтобы случайным образом определить, становится ли дух свободным, нужно совершить проверку Грани [Мощь] (3). В случае успеха дух становится свободным и имеет начальную Грань 1. Каждый чистый успех увеличивает Грань духа на 1. Неудача означает, что дух уходит на метапланы. Несвязанные духи, как правило, не становятся свободными, поэтому имеют модификатор -4 к количеству кубиков для проверки. С другой стороны, духи, которые имели памятные или частые встречи с металюдьми, получают модификатор количества кубиков +2.

НОВЫЕ СИЛЫ

Каждый свободный дух получает силу Сопротивление Изгнанию (стр. 201) и считается полноценным магом (стр. 73, ОКП SR5), за исключением того, что он никогда не может иметь умений из группы Призывание и может не проецироваться астрально, обитая в сосуде, если только он не обладает силой Астральная Проекция (стр. 208). Кроме того, когда дух становится свободным, он получает [Грань] новых сил. После этого, каждый раз, когда Грань духа увеличивается, дух также приобретает одну новую силу.

Новые силы могут быть выбраны следующего перечня:

- Список опциональных сил исходного типа духа.
- Одна из этих сил духа: Астральные Врата, Маскировка Ауры, Прорицание, Высасывание Энергии (Сущность), Материализация, Одержимость или Реалистическая Форма.
- Любая метамагическая техника, доступная посвящённым металюдям (кроме тех, которые приведены в разделе Духовные искусства, стр. 149). Свободные духи используют Грань вместо степени посвящения. Свободные духи могут также обладать метамагией, в настоящее время неизвестной метачеловечеству, что может дать мастеру игры уникальную возможность представить новую метамагическую технику.
- Уникальная сила, выбранная из списка Сил Свободного Духа на странице 208.

УСЛУГИ СВОБОДНОГО ДУХА

Свободный дух обычно не должен никому служить, но он может выполнять любые услуги, которые может выполнять связанный дух (стр. 330, ОКП SR5), если он этого захочет. Свободный дух может быть связан своей формулой духа (см. ниже) и вынужден выполнять услуги, но он не возвращается к метапланам, когда услуги закончены или его хозяин умирает.

ИСТИННЫЕ ИМЕНА

Истинное имя духа — это сложная, загадочная формула, которая представляет собой совокупность сущности и природы духа. Несмотря на сложность и абстрактность, определённая формула духа может быть преобразована умением Аркана в узнаваемые символы и термины. Любой обладатель копии формулы духа, может командовать свободным духом, которого представляет формула. Из-за этого немногие свободные духи готовы позволить существовать множеству копий их духовных формул.

ИЗУЧЕНИЕ ДУХОВНОЙ ФОРМУЛЫ

Формула духа может быть изучена несколькими различными методами:

- **Найти физическое местоположение:** Истинное имя духа может быть физически отпечатано на объекте, человеке или даже месте, которое находилось рядом с духом, когда он впервые вышел на свободу, но свободные духи часто при первой же возможности прячут любые объекты, на которых написаны их истинные имена. Само

истинное имя похоже на астральную подпись и может быть распознано с помощью проверки Чувствования + Интуиция [Астральный] (3). Для перевода истинного имени в формулу духа требуется длительная проверка Арканы + Логика [Ментальный] (Мощь духа x 5, 1 день). Связанный дух может помочь в этой задаче в качестве услуги Содействие в Изучении, независимо от типа духа. Формула духа принимает форму, соответствующую традиции мага: тауматургическая формула для герметического мага, тотемическая статуэтка для шамана и так далее.

- **Метапланарный квест:** Посвящённый маг может узнать истинное имя духа, выполнив метапланарный квест (стр. 142) на родном метаплане духа. Метаплан духа может быть очевидным или неизвестным. Без очевидных подсказок маг должен либо успешно пройти проверку Чувствования + Интуиция [Астральный] (2) при непосредственном наблюдении за духом, либо проверку Чувствования + Интуиция [Астральный] (5) при оценке астральной подписи. Метапланарный квест по поиску истинного имени духа должен быть соответственно мучительным и трудным делом, и для достижения необходимого плана может потребоваться духовный проводник. Успешное завершение квеста вытравливает истинное имя в сознании посвященного; в любое время после этого он может перевести его в формулу духа с помощью длительной проверки Арканы + Логика (Мощь духа x 5, 1 день).
- **Создание формулы:** Если маг, непосредственно наблюдающий за духом, успешно проходит проверку Чувствования + Интуиция [Астральный] (5), он может попытаться создать функциональную формулу духа с нуля. Для этого требуется длительная проверка Арканы + Логика [Ментальный] (Мощь духа x 10, 1 день).

КОПИИ ДУХОВНОЙ ФОРМУЛЫ

Дух инстинктивно осознает местонахождение всех копий своей духовной формулы — где бы они ни находились, когда бы они ни были созданы, перемещены или уничтожены — независимо от того, сколько астральных барьеров существует между духом и формулой. Если новая копия сделана, дух автоматически узнает её местонахождение.

СВОБОДНЫЕ ДУХИ И КАРМА

Свободным духам нужна Карма, чтобы расти в силе, но в отличие от персонажей, они не могут заработать её сами. Свободный дух должен получать карму как дар от метачеловека; он не может взять карму для себя, если не обладает редкой силой Высасывание Энергии (Карма) (стр. 209). Договоритесь о сделке со свободным духом, и он, вероятно, попросит Карму в качестве оплаты; некоторые духи могут попросить об услугах, контактах, уникальных чарах или даже материальном богатстве, но обычно Карма — это то, что они ценят больше всего на свете.

ПИТАНИЕ СВОБОДНОГО ДУХА

Предоставление свободному духу Кармы требует либо духовного пакта (стр. 129), либо ритуала, включающего формулу духа. Хотя дух нуждается в карме, предоставить метачеловеку доступ к его формуле, означает поставить себя в уязвимое положение. Это означает, что интерес духа состоит в том, чтобы доноры были довольны или мертвы. Ритуал дарения Кармы занимает 1 час за очко Кармы.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРМЫ

Свободный дух может использовать Карму, чтобы улучшить себя следующими способами. Смотрите **Развитие персонажа**, страница 109, ОКП SR5 для более подробной информации.

- Он может улучшить свои атрибуты по отдельности. Каждый атрибут начинается с Мощи, которую имел дух, когда обрёл свободу. Свободные духи не имеют расового максимума.
- Можно улучшить имеющиеся или приобрести новые умения.
- Он может получать посвящение как маг, но повышение в степени даёт новую духовную силу за уровень, а не метамагическую технику.
- Он может увеличивать свою Мощь на 1 очко за один раз, платя Кармой, равной новой Моще x 10. Повышение Мощи увеличивает все атрибуты и силы духа, основанные на Мощи.

СВЯЗЫВАНИЕ СВОБОДНОГО ДУХА

Сила истинного имени позволяет любому, даже обычнику, вызывать и связывать свободный дух.

ПРИЗЫВ СВОБОДНОГО ДУХА

Чтобы призвать свободный дух, призыватель должен обладать формулой духа и сосредоточиться на духе. Дух будет притянут к формуле и проявится поблизости, обычно в плохом настроении. Призыв не дает никаких услуг, и не требует броска, поэтому призыватель не Истощается. Кроме того, магия не может препятствовать происходящему. Даже дух, овладевший сосудом, должен покинуть сосуд и появиться, если его призвать таким образом. Дух, слившийся с сосудом, устойчив к этому притяжению, поскольку его сущность привязана к физическому плану, но он должен двигаться к призывателю самыми быстрыми физическими способами. Если призыватель передвигается до прибытия слившегося духа, дух больше не притягивается к нему.

РИТУАЛ СВЯЗЫВАНИЯ

Если призыватель решает связать дух, присутствие

формулы духа не позволяет духу причинять вред призывателю во время ритуала связывания. Ритуал связывания свободного духа требует (Мощь x 25) драхм связывающих реагентов. Сам ритуал может проводиться где угодно — никакого санктуария не требуется — и занимает количество часов, равное Мощи духа. В конце ритуала призыватель проводит встречную проверку Связывания + Сила Воли [Ментальный] против Мощи + Грань духа. Если персонаж побеждает, дух должен количество услуг, равное количеству чистых успехов. Этот ритуал также не приводит к Истощению.

Дух не может нанести вред призывателю, пока его услуги не будут исчерпаны, но дух вполне может выполнить услугу так, чтобы поставить своего хозяина под угрозу. Дух также может быть связан с очередным связывающим ритуалом неограниченное количество раз. Если хозяин получает глюк при проверке связывания, дух получает 1 боевой ход, чтобы сделать всё, что захочет, до того, как связывание вступит в силу, и возвращает его под контроль хозяина. Если он получает критический глюк в проверке, все причитающиеся услуги теряются, и дух снова становится свободным.

ИЗГНАНИЕ СВОБОДНОГО ДУХА

Свободных духов можно изгонять, как и любого другого духа (стр. 329, ОКП SR5), но все они обладают силой Сопротивления Изгнанию (стр. 201). Поскольку свободный дух, как правило, не связан и не имеет услуг, через которые он может быть изгнан, каждый чистый успех, получаемый изгоняющим, уменьшает неизрасходованную Грань духа (связанные свободные духи складывают свою Грань и услуги вместе). Свободный дух, Грань которого уменьшена до 0, временно разрушается и уходит в своей родной метаплан. Он может вернуться, когда его Грань пополнится.

Свободный дух, который был изгнан или разрушен, не может быть возвращен, если изгоняющий немедленно уничтожает копию формулы духа и успешно проходит встречную проверку Изгнания + Сила Воли [Ментальный] против Мощи + Грань духа. К сожалению, невозможно определить, удалось ли это или нет, если дух не вернется позже. Попытка изгнания может быть повторена, но для этого требуется ещё один экземпляр формулы духа.

СИЛЫ СВОБОДНЫХ ДУХОВ

Следующие способности доступны только свободным духам.

АСТРАЛЬНАЯ ПРОЕКЦИЯ

ASTRAL PROJECTION

Тип: М **Действие:** Сложное
Дальность: Само **Длительность:** Специальная

Дух может астрально проецироваться, как маг (см. стр. 342, ОКП SR5). Эта сила доступна только духам с силой Слияние. Дух, который не возвращается в свое тело после (Мощь x 2) часов, разрушается.

ДУХОВНЫЙ ПАКТ

SPIRIT PACT

Тип: М **Действие:** Специальное
Дальность: Специальная **Длительность:** Специальная

Дух с этой силой может заключить один или несколько духовный пактов (см. стр. 130). Мастер игры имеет окончательное решение о том, какие пакты может заключать дух. Правила о заключении пакта о духе смотрите в разделе в Духовный Пакт (Договор), стр. 129.

ИЗМЕНЧИВАЯ ФОРМА

MUTABLE FORM

Тип: Ф **Действие:** Автоматическое
Дальность: Само **Длительность:** Специальная

Дух может астрально проецироваться, как маг (см. стр. 342, ОКП SR5). Эта сила доступна только духам с силой Слияние. Дух, который не возвращается в свое тело после (Мощь x 2) часов, разрушается.

ЛИЧНЫЙ ДОМЕН

PERSONAL DOMAIN

Тип: М **Действие:** Автоматическое
Дальность: ЛПВ **Длительность:** Поддерживаемое

Дух оставляет свой личный след в области астрального пространства, до 10.000 квадратных метров на очко Мощи. Со временем в этой области накапливается счётчик фона, соответствующий традиции, присущей духу (стр. 30). Мастер игры определяет, как быстро накапливается фон, но процесс должен занимать месяцы или дольше, и счётчик фона не должен превышать Мощь духа / 2.

РЕГЕНЕРАЦИЯ

REGENERATION

Тип: Ф **Действие:** Автоматическое
Дальность: Само **Длительность:** Всегда

Подобно способности твари Регенерация (стр. 435, ОКП SR5), эта сила применима только к таким формам духа как материализация, слияние или одержимость. Если дух слился или овладел ранее живым сосудом, сосуд медленно восстанавливается до своей живой формы. Например, у деревянного гомункула начинают расти новые листья, а труп восстанавливает видимость жизни.

ВЕЛИКИЕ СИЛЫ

Великие силы настолько драматичны, необычны или могущественны, что часто могут определять встречу с духом. Мастерам игры следует держать эти способности как редкость и ограничивать дух только одной из них.

БОГАТСТВО

WEALTH

Тип: Ф **Действие:** Сложное
Дальность: ЛПВ **Длительность:** Специальная

Дух с этой силой может создавать драгоценные металлы, драгоценные камни и другие редкие предметы, представляющие большую ценность. Откуда эти пред-

меты берутся — это вопрос, на который ни один дух не ответил. Раз в месяц дух может делать проверку Магии + Грань [Мощь]. Каждый успех генерирует минеральные алхимические реагенты на 10000 нюйен, обычно это драгоценные металлы или драгоценные камни. Эти постоянные творения всегда несут астральную подпись духа. Рынку известно об этом, так что персонажам может быть трудно продавать волшебные драгоценные камни.

Дух с этой силой может также создавать подобное временное богатство каждый день, но в следующий раз, когда солнце заходит или восходит, эти ценные предметы исчезают или превращаются в грязь или другие бесполезные вещества. Из-за этого опытные дельцы не хотят покупать магическое золото.

СКРЫТАЯ ЖИЗНЬ

HIDDEN LIFE

Тип: Ф **Действие:** Сложное
Дальность: Касание **Длительность:** Стабильная

Дух использует эту силу для постоянного размещения своей жизненной силы в существе, месте или объекте. Пока укрытие остается в безопасности, дух нельзя навсегда изгнать или уничтожить. Дух может вернуться через год и день, если его изгнали при помощи его формулы духа, но персонаж с формулой духа может вызвать его раньше срока.

Такой дух получает Иммунитет к обычному оружию (Магия равна Магии духа) и Иммунитету к возрасту (стр. 431, ОКП SR5). Если скрытый хранитель жизни разрушен, жизненная сила возвращается к духу, и тот становится обычным.

ВЫСАСЫВАНИЕ ЭНЕРГИИ (КАРМА)

ENERGY DRAIN (KARMA)

Как описано на странице 197, с диапазоном Касание и нанесением Физического урона.

ТОРГОВЛЯ СОСУДАМИ

VESSEL TRADING

Тип: Ф **Действие:** Сложное
Дальность: Касание **Длительность:** Мгновенная

Дух с Одержимостью может выбрать выселение жизненной Мощи живого сосуда, либо выбрасывая жизненную силу жертвы как астрально проецирующее существо, либо помещая жизненную силу в старый сосуд духа. Если старый сосуд уже содержит жизненную силу, которая была подчинена Одержимостью, жертва вместо этого вынуждена астрально проецироваться. Следуйте стандартным правилам силы Одержимость (стр. 198). Жертвы, помещенные в живой или неживой сосуд, не могут управлять сосудом как дух, и оказываются там в ловушке. Единственный возможный способ побега — когда свободный дух с этой силой перемещает их обратно, жертва может астрально проецироваться, или сосуд находится в астральном разрыве или под воздействием силы Астральные Врата (стр. 196). Жертва, пойманная в ловушку в неодушевленном сосуде или астральном пространстве, почувствует, как его жизненная сила ослабевает, и он умрет через (Магия или Сущность) x 2 часов.

ВЕЛИКИЕ ДУХИ

Правила для великих духов можно найти в разделе **Призыв великого духа (приспешник)** на странице 138 и Воззвание на странице 149.

РЕПУТАЦИЯ В МИРЕ ДУХОВ

Призыватели регулярно взаимодействуют с духовным миром и, скорее всего, они могут преднамеренно или невольно совершать действия, которые делают их в духовном мире более или менее уважаемыми. Слухи быстро распространяются по духовному миру, поэтому, если вам не отвечают или не повинуются духи, возможно, пришло время внимательно посмотреть в зеркало.

Действия имеют последствия, и нигде это не так верно, как в случае с духами. Чтобы отразить отношение духовного мира к персонажу, мастер игры может использовать Духовный Индекс и Астральную Репутацию.

НАКОПЛЕНИЕ ДУХОВНОГО ИНДЕКСА

Следующие действия увеличивают показатель Духовного Индекса персонажа на указанное значение:

- Разрушение обычного духа: 1
- Уничтожение разрушенного духа в его родном метаплане: 5
- Изгнание, а затем призыв того же духа: 2
- Повторное связывание: 1 за каждую проверку Связывания после первой
- Связывание свободного духа: 5
- Изгнание/уничтожение свободного духа навсегда: 5
- Долгосрочное связывание: 10
- Сковывание: 20
- Использование силы Сопротивление Истощению: 5
- Использование услуги Связывание заклинания: 20
- Воздействие токсичности/искажения: 1 в час
- Воздействие пустот маны на дух: (счётчик фона) в час
- Потеря духа-союзника: 20

Мастеру игры рекомендуется держать в секрете духовный индекс персонажа, пока его эффекты не начнут влиять на игровой процесс.

Персонаж может уменьшать накопленный духовный индекс за свои действия одним из двух способов. Во-первых, любое действие, независимо от значения его духовного индекса, которое считается полезным для духовного мира (на усмотрение мастера игры), не увеличивает духовный индекс. Примеры включают использование действий из «Духовного Индекса» для разрушения магических угроз, такой как духи крови, духи-насекомые или токсичные духи. Во-вторых, расходуя ([астральная репутация + 1] x [Значение действия духовного индекса]) драхм радикальных реагентов (стр. 214), персонаж может предотвратить накопление очков

духовного индекса для любого действия, приносящего 5 или меньше очков духовного индекса. К сожалению, никакое количество реагентов не может компенсировать немедленный ущерб от более отвратительных преступлений против духов. Такие действия требуют немного большего, чем раскаяние, чтобы их стереть.

АСТРАЛЬНАЯ РЕПУТАЦИЯ

Астральная Репутация персонажа начинается с 0. За каждые 25 очков духовного индекса, которые накапливает персонаж, его Астральная Репутация увеличивается на 1. При выполнении проверок Призыва, Связывания или Изгнания, или при взаимодействии с духами, требующими использования социальных умений, у персонажа появляется отрицательный модификатор на количество кубиков, равный его Астральной Репутации.

АСТРАЛЬНАЯ РЕПУТАЦИЯ

ЭФФЕКТ	РЕЙТИНГ
Либо духи не знают, кто вы такой, либо вы искупили все свои духовные преступления.	0
Вы немного раскачиваете духовную лодку, но кто так не делает? Духи относительно послушны.	1
Некоторые духи подозревают, что вас не интересует их благополучие. Другие отбрасывают сомнения, чтобы работать с вами.	2
Игра окончена. Сильные духи редко говорят с вами, но более слабые духи ещё ведутся на ваши игры.	3
Вы по праву заслужили вражду с миром духов. Лишь самые отчаянные духи отвечают на ваш призыв.	4+

ЛОЯЛЬНОСТЬ ДУХА-СОЮЗНИКА

Духи союзников обычно начинаются с рейтинга Лояльности 6. В дополнение к действиям владельца, которые могут снизить лояльность союзника (на усмотрение мастера игры), Астральная Репутация мага напрямую связана с тем, насколько лоялен союзник. Если маг пытается вызвать нового духа-союзника, уменьшите рейтинг Лояльности союзника на значение Астральной Репутации призывателя. Если это приводит к Лояльности 0 (или ниже), ритуал автоматически проваливается, и союзник исчезает, прежде чем его можно связать.

После вызова и привязки союзника рейтинг Лояльности союзника уменьшается на 1 каждый раз, когда Астральная Репутация призывателя увеличивается на 1. Аналогичным образом, если Астральная Репутация призывателя когда-либо уменьшается, рейтинг Лояльности союзника увеличивается, чтобы отразить вновь обретенное уважение духа.

ИСКУПЛЕНИЕ СВОЕЙ ВИНЫ

Когда ваша репутация среди духов достигла точки, которая негативно влияет на ваши способности к призыву, возможно, пришло время сбалансировать кармические весы. Есть два разных способа вернуть к себе расположение духовного мира, и ни один из них не легок.

Взять гейс: В знак раскаяния заклинатель может выбрать гейс (стр. 127), ограничивающий его призыв, и применить его к любому действию, в котором используется группа умений Призывание. В качестве примера гейса можно привести возможность призыва только в течение определённых дней (временной гейс); совершение групповых действий только в своем санктуарии (локационный гейс); или призыв только духов трёх выбранных типов. За каждый взятый гейс Астральная Репутация заклинателя снижается на 1. Как и любое негативное качество, гейс может быть позже удалён путем расходования Кармы (см. **Качества**, стр. 112, ОКП SR5). Удаление гейса при помощи Кармы не влияет на Астральную Репутацию.

Расплата: Персонаж может также потратить Карму, чтобы понизить свою Астральную Репутацию. Ритуале для погашения долга перед духовным миром описан в разделе **Расплата (Договор)**, стр. 138.

ПРЕВРАЩАЯ СВИНЕЦ В НЮЙЕНЫ

“Добро пожаловать в «Гнездо Феникса»”, — щебечет голографический ассистент в магазине талисмонгера в Шайенне. — “Чем я могу помочь?”

Хеликс поднимает глаза от деки в руке и подмигивает голограмме, пока та исчезает.

На полках аккуратно расставлены законные реагенты со всего мира, в том числе телесма и фетиши, отсортированные Сиу в алфавитном порядке, несмотря на их подозрительно большое количество.

Наконец замечая молчание голограммы, крупный человек с аккуратно подстриженной бородой отрывает взгляд от коммлинка и расправляет своё короткое пальто. “Эм, могу я подсказать вам что-нибудь?”

Хеликс строит ему глазки из-под своих переливающихся синих ресниц: “Разумеется, сладенький. Мой клиент ищет несколько редких реагентов для своей работы. Говорят, вы продаёте благовония”.

Владелец смотрит на неё: “Тогда попрошу сюда. Здесь мы держим наши более мощные реагенты. Мы также готовы предложить услуги дистилляции, если наши продукты не удовлетворят требования вашего клиента. — Он вводит её в заднюю комнату, где радуга флаконов из цветного стекла соседствует с рядами коробок, наполненных резными камнями, передающими подобие силы. — А вот и благовония”.

Пока Хеликс жуёт свою жвачку и осматривает комнату, её брат Нотингем, одетый в клишированный пыльник и ковбойскую шляпу, забредает в магазин. Она деактивирует сигнализацию двери, чтобы та не включилась, пока он входит.

“Я вернусь к вам через минуту, — говорит взволнованный владелец, не привыкший общаться с людьми. — У нас тут небольшие неполадки”.

Хеликс достаёт маленькую бутылочку из-под духов и, улыбаясь, брызгает часть её содержимого на свою оголённую шею. В мгновение ока жидкость забрызгивает стену из коробок и флаконов. Владелец ахает: вдоль полок и угла тёмно-оранжевым пылают отпечатки пальцев. Судя по их расположению, полку можно сдвинуть с места.

“Тсс, тсс, сладенький, — говорит она. — Похоже, кто-то плохо себя вёл. Потайная дверь? Может, посмотрим, что за ней?”

Пока Хеликс толкает полку, покрытую отпечатками, владелец пытается использовать свой коммлинк: “Я не знаю, кто вы, — говорит он, — но я звоню копам”. Обнаружив, что ОС его коммлинка заблокирована, он разворачивается, чтобы покинуть магазин, но натыкается на брата Хеликс, преграждающего ему дорогу. Прежде чем он успевает среагировать, оглушающая дубинка касается его груди.

Нотингем ловит отключившегося владельца и бросает его за прилавок: “Главная Цель выведена из строя”.

“Система под моим контролем, — говорит Хеликс. — Магазин закрыт, комната обнаружена”.

«Хорошо, — отвечает голос в их наушниках. — Броган идёт к вам”.

Дверная ручка трясётся, пока Хеликс открывает её. За дверью обнаруживается человек, сплетённый из пучков веток и пластикового мусора. Броган проходит в комнату мимо Нотингема. Внутри стоят несколько подставок с фоками на разных стадиях завершения и стол с мешочком чего-то, похожего на золотую пыль, парой пузырьков, заполненных жидкостью, и четырьмя частично упакованными нефритовыми дисками, выглядящими так, словно их только что доставили. На полу нарисован герметический круг.

Броган останавливается в кругу: “Хеликс, ты не могла бы вылить один из этих пузырьков в круг? Осторожнее, не попади на себя”.

Хеликс выполняет просьбу, и бетонный пол, покрытый краской, начинает дымиться и гореть. Броган пересекает круг, берёт мешок золота с нефритовыми дисками и наполняет ими грудь плетёного человека, после чего покидает магазин.

«Нотингем, — говорит Хеликс, — оставь подарок и проводи Брогана к его следующей остановке”.

Нотингем оставляет на прилавке стеклянное яйцо, и они с Хеликс покидают магазин. “Куда дальше, босс?” — спрашивает он.

“У меня есть дела в Нижнем Бьютте”, — отвечает Броган.

Через несколько минут владелец магазина просыпается, дезориентированный от шока. Он видит стеклянное яйцо на прилавке. Секунду спустя его внимание привлекает неясная фигура с другой стороны прилавка. Тогда яйцо взрывается волшебным огнём.

ВВЕДЕНИЕ

Идеалы алхимии существовали на протяжении долгого времени. Она завоевала популярность как псевдонаука, пытающаяся превратить обыкновенные металлы в драгоценные. Трансмутация и магия элементов берут свою основу в алхимии. После Пробуждения алхимия также стала использоваться для восстановления реагентов. Навыки зачарования развились от фоков и фетишей до перманентных магических предметов и слияния магии и технологии, известного как "мана-технологии". Более шестидесяти лет эзотерических исследований позволили создать огромное количество предметов, некоторые из них представлены в Пятой Редакции *Shadowrun* (стр. 332, ОКП SR5), а также здесь.

ОСНОВЫ АЛХИМИИ: ЗАГОТОВКИ

Легенды рассказывали о чудесах, созданных навыками чародеев — от зелий и ковров-самолётов до свитков, содержащих слова силы. После Пробуждения подобные предметы могут быть созданы в Шестом Мире в виде заготовок. Заготовкам, как и любому волшебству, требуется основание, служащее каналом магической энергии между астральным и физическим планами. В случае с заготовками, основание это не только слова и изображения, но и объект, к которому они применяются. Заякорённые заклинания и фоки включают в себя основание, использующееся как трубопровод для подачи магии; при произнесении заклинания основанием является сам заклинатель. Так что, подобно выведению мага из строя, разрушение основания ломает заклинание. Повреждение заготовки, даже небольшая царапина, может разрушить свойства основания и рассеять заключённую в нём магию. Сам объект может всё ещё функционировать, но заготовленное волшебство пропадёт. В этом заключается основной минус заготовок.

Многие алхимики пытались использовать заготовки как мана-технологическое оружие. Но очень скоро они обнаружили, что из пуль и других высокоскоростных снарядов получаются плохие заготовки, ведь или они, или природные материалы, используемые при заготовке, царапаются, нагреваются и/или деформируются при выстреле. Снаряды с низкой скоростью, такие как стрелы и ножи, лучше подходят для заготовок. Обычно используется активация по команде: партнёр заклинателя запускает снаряд, после чего маг активирует заготовку. Активация по контакту нерациональна, ведь она может нанести вред стрелку, а если такой снаряд не попадёт по цели, то он либо будет слишком повреждён для повторного использования, либо останется неповреждённым и сможет навредить союзникам или случайным прохожим. В случае же с активацией по команде даже промазавший заготовленный снаряд всё ещё может пригодиться, если за ним закреплено площадное заклинание.

Алхимические заготовки не так удобны, как заякорённые заклинания (стр. 154). Как только достигается условие активации, заготовка (а не сам маг) на ограниченное время выпускает заклинание. Это заклинание невозможно остановить, если только маг не рассеет его заранее. Преимущество заготовок заключается в том, что пока они остаются в деактивированном состоянии, они могут проходить через обереги (см. стр. 297, ОКП SR5). По сути, заготовки это одноразовые заклинания. Как только заклинание было использовано, заготовка должна быть заготовлена заново для повторного использования того же заклинания с той же активацией. По сравнению с традиционными заклинаниями, повторное использование заготовок непрактично.

Основные заготовки, которые изучает маг, представляют собой объекты, надписанные или украшенные традиционной для них формулой алхимического заклинания. Тем не менее, идея заготовленных зелий и припарок не нова для алхимиков. Изучение продвинутой алхимии требуется для объединения компонентов в заготовки (см. стр. 222) или магические соединения.

ОРИХАЛК, СТАНДАРТ РЕАГЕНТОВ

Согласно Платону, орихалк был открыт жрецами-королями древней Атлантиды, но на момент жизни Платона от этого металла осталось только название. Этот оранжево-золотой сплав совершенно абсурден с металлургической точки зрения, поскольку может быть получен только алхимическим путём. Во время прохождения кометы Галлея на Земле на некоторое время появились месторождения орихалка. Это стало неожиданностью для алхимиков и парагеологов, полагавших, что орихалк не встречается в природе. Как бы то ни было,

БЫСТРЫЕ ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ О ЗАГОТОВКАХ (СТР. 333, ОКП SR5)

- Заготовка поддерживает магию заклинания через основание (стр. 333, ОКП SR5).
- Неактивная заготовка обладает симпатической связью (стр. 147-148) с магом, создавшим её.
- За Боевой Ход можно активировать только одну заготовку, для активации используется Простое действие.
- При активации заготовки производится проверка Мощи + Потенциал [Мощь], как при прочтении соответствующего заклинания. Реагенты не влияют на предел активации заготовки, но увеличивают потенциал во время её создания.
- Заготовки проявляют двойственность только в активированном состоянии, так что их нельзя активировать из астрального плана.
- Заготовка может быть освобождена через контакт с объектом.
- После активации заготовленное заклинание может быть рассеяно, и ему можно сопротивляться, как и любому другому заклинанию.
- Заготовка может удерживать только одно алхимическое заклинание за раз.
- После активации магия заготовки рассеивается.
- Подобно ручным гранатам, заготовки с активацией по контакту влияют как на противника, так и на мага после того, как последний закончит заготовку и отпустит её.
- Как и в случае с успешной атакой касанием, персонаж, атакованный заготовкой с активацией по контакту, не может уклониться от атаки, но может сопротивляться её эффекту.
- Если заготовка получает хотя бы одну клетку Физических повреждений, её магический потенциал теряется.
- После активации заклинание может быть остановлено только если его рассеют, либо истечёт время его действия.

СОЗДАНИЕ ОРИХАЛКА

В конце циркуляции маг должен совершить проверку Алхимии + Магия [Астральный] (3). Если проверка не будет пройдена, то реактивы будут потрачены, но результатом окажется алхимический шлак, непригодный к использованию в волшебных целях. В случае прохождения проверки результатом будет одна драхма орихалка.

При неудачной трансмутации маг должен пройти проверку Тела + Магия (3), чтобы противостоять неблагоприятному воздействию паров радикального свинца. Неудачное прохождение проверки повлечёт за собой дезориентацию (стр. 445, ОКП SR5) персонажа из-за галлюцинаций на протяжении восьми часов. Данная дезориентация не непрерывна, но проявляет себя во время напряжённых или долгих событий в течение данного времени; как именно себя проявят галлюцинации — решать мастеру игры. Каждая неудачная попытка создать орихалк перманентно добавляет ещё восемь часов к следующей дезориентации, вызванной неудачей при создании орихалка. Так постепенно развивается алхимическое безумие.

орихалковая лихорадка долго не продлилась: после исчезновения с неба кометы Галлея исчезли и залежи орихалка. Некоторые считают, что обнаружение руды не было связано с кометой Галлея, а шахтёры просто раскопали останки древних орихалковых артефактов.

Научный анализ сплава затруднителен, поскольку спектроскопический анализ разлагает орихалк на составляющие его металлы. Орихалк сходен по физическим свойствам с золотом, так как является плотным и очень ковким. Он легко сплавляется с железом, что делает его предпочтительным материалом для создания оружейных фоков. Царская водка растворяет орихалк, но волшебный металл может быть восстановлен из раствора.

Маг может создать одну драхму орихалка при должном знании Алхимии. Ему потребуется тридцать драхм основных реагентов: десять драхм золота, десять драхм меди и десять драхм киновари. Реагенты циркулируют в алхимической лаборатории в среднем около двадцати восьми дней. Число дней может отличаться на один или два в зависимости от традиций: герметические формулы часто основываются на положении Луны, делающей полный оборот вокруг Земли за двадцать семь дней, в то время как большинство шаманских традиций используют двадцати девятидневный лунный цикл — от новолуния до новолуния. Независимо от продолжительности, циркуляция включает в себя медленное нагревание, охлаждение, смешивание и осаждение реактивов; немного увеличишь скорость — и волшебство будет утеряно. Маг должен следить за циркуляцией, проверяя процесс и регулируя настройки примерно каждые десять часов. Опять же, герметические волшебники и приверженцы более современных традиций используют восьмичасовой рабочий цикл времён промышленной революции, в то время как шаманские традиции призывают использовать двенадцатичасовой график и настраивать циркуляцию на восходе и на закате. После циркуляции следует процесс охлаждения, в результате которого из газа и пепла реагентов образуется одна драхма орихалка размером с монету. Обрати внимание на то, что объём полученного орихалка крайне мал по сравнению с объёмом затраченных реагентов. Маги пытались собрать и конденсировать остающиеся пары в больший объём орихалка, но это так же опасно, как допустить ошибку при создании орихалка: подобные ошибки несут риск волшебных и неврологических повреждений от алхимических паров свинца, испускаемых шлаком.

СОЗДАНИЕ ОЧИЩЕННЫХ И РАДИКАЛЬНЫХ РЕАГЕНТОВ

Используя умение Алхимия, маг может превратить обычные реагенты в очищенные или радикальные. Очищенные реагенты стоят на одну ступень выше реагентов природного происхождения. Радикальные реагенты довольно сильны, по крайней мере, для реагентов. Очищенные и радикальные реагенты предоставляют ещё больше вариантов использования умения Зачарование.

Для получения очищенных реагентов из обычных, алхимику потребуется около десяти часов обрабатывать

в алхимической лаборатории десять единиц реагента. Возвращаясь к вышесказанному, приверженцы герметических и более современных традиций адаптировали свои формулы под восьмичасовую рабочую смену, в то время как в шаманских традициях используется более медленный, двенадцатичасовой процесс, основанный на восходе и закате солнца. По завершении циркуляции алхимик проходит проверку Алхимии + Магия [Астральный] (3). Успешное прохождение проверки увенчается получением одной драхмы очищенных реагентов и исчезновением волшебства из простых реагентов. В случае провала проверки часть реагентов просто потеряет магию. От разницы между порогом прохождения проверки и числом успехов, сколько реагентов будет потрачено впустую, и сколько нужно будет заменить при повторной попытке. Критический глюк в данном случае означает, что впустую были потрачены все реагенты, и магу понадобятся новые.

По тому же принципу можно превращать очищенные реагенты в радикальные: каждые десять полных драхм очищенного реагента превратятся в одну драхму радикального реагента.

МАГАЗИН ТАЛИСМОНГЕРА (ТОВАР ВОЗВРАТУ НЕ ПОДЛЕЖИТ!)

Помимо простых реагентов и фоков, умелый маг-зачарователь может создать множество различных предметов. Хотя все они могут использоваться абсолютно любым магом, те из них, что были произведены при помощи умения Артефакторики, будут функционировать только после настройки. Настройка требует Длительной проверки Интуиции + Магия [Астральный] (5, 1 час). Настроенный предмет обладает симпатической связью с магом при использовании в ритуальном волшебстве (стр. 123).

АСТРАЛЬНЫЙ ПОРОШОК

Астральный порошок, также известный как пыльца фей, притягивается к устойчивой магии, как пыль к наэлектризованной ткани. Астральный порошок был разработан в качестве альтернативы ФАБ (флюоресцирующим астральным бактериям), способной обнаруживать астральные объекты, поскольку некоторые считают ФАБ любого штамма экологической угрозой. Астральный порошок оседает на духах, астральных проекциях существ, оберегах и заклинаниях. Это позволяет непробуждённым персонажам использовать на них действие Рассмотреть Подробно (стр. 175, ОКП SR5), хотя рассматривающий и не будет точно знать, что перед ним. К примеру, покрытый порошком человек, защищённый заклинанием Невидимость, не будет отличаться от покрытой им же астральной проекции мага. Устройство рассеивания — это заготовка в виде бумажной сферы, являющаяся частью формулы астрального порошка. После того, как сфера будет брошена, она взорвётся,

ПОТЕРЯННЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Бывают дни, когда ты оказываешься в стельку пьяным в баре, а потерянную тобой волшебную палочку бармен использует как шпажку для фруктов в чьём-то коктейле. И как же это повлияет на работу палочки? Помимо того, что она будет пахнуть цитрусом, окружающие уровни маны могут вызвать диссонанс внутри неё, как и внутри любого другого магического предмета, после чего магу нужно будет перенастроить его для дальнейшего использования. Тем не менее, ему не придётся повторно тратить Карму. В принципе, если настроенный предмет не находится во владении мага или в локации, где у него есть активный санктуарий или круг, мастер игры должен ежедневно проводить проверку [Счётчик Фона x2] (3) (для получения дополнительной информации о Счётчике Фона, см. стр. 30). При успешном прохождении проверки вещь теряет настройку под мага.

Настроенные адептами предметы (стр. 135) и фоки также могут ощущать диссонанс, если их потеряют, и такие предметы потеряют все свои бонусы настройки, пока не будут настроены повторно. Адепты повторно настраивают предметы аналогично магам.

ВАЛЮТА ВОЛШЕБНИКОВ

Хотя нюйены и являются мировой валютой, сделки, заключённые с их использованием, легко отследить, так что некоторым магам, не имеющим лицензии или регистрации, необходима альтернативная валюта, которую могли бы использовать металюди, практикующие магию, по всему свету. С этой ролью отлично справляются маленькие пузырьки царской водки, содержащей одну драхму орихалка. Полупустые пузырьки редко, но всё же используются в небольших сделках. Хотя орихалк и не может использоваться в алхимических целях в таком состоянии, любой маг всегда может извлечь его из раствора и применить по назначению.

ФЛЮОРЕСЦИРУЮЩИЕ АСТРАЛЬНЫЕ БАКТЕРИИ

Наука добилась определённых успехов в создании чувствительных к мане штаммов бактерий, используемых для обеспечения астральной безопасности. Существуют три штамма бактерий: ФАБ I, ФАБ II, и ФАБ III. Бактерии первого штамма умирают при контакте с любой астральной формой или волшебной силой, такой как заклинания. После смерти они выделяют вещество, заметное в ультрафиолетовом излучении. Бактерии второго штамма обладают двойственностью, что не даёт астральным сущностям проскользнуть мимо них незамеченными, при этом изменения их состояния можно наблюдать физически. Третий штамм бактерий появился в результате мутации, бактерии этого штамма активно ищут астральные формы и питаются ими. Может представлять смертельную опасность для существ, обладающих двойственностью.

и астральный порошок, находящийся внутри, образует облако радиусом три метра.

Поскольку астральный порошок — объект физический, он не может проходить через другие физические объекты. Если астральный дух, покрытый порошком, пройдёт через стену, последний останется на стене. При деактивации устойчивого заклинания, осевший на нём порошок падает на пол. Астральный порошок не излучает свет, как ФАБ, так что к нему применяются модификаторы видимости. Другие условия, такие как дождь, смывают астральный порошок за несколько минут. **Необходима Психометрия** (см. стр. 146).

БУМАЖНЫЙ ЛОТОС

Не все талисмонгеры чисты на руку. Умение подделывать магические материалы ради личной выгоды неплохо их мотивирует. Помимо нескольких недавно обнаруженных артефактов Пятого мира, "бумажными лотосами" называют поддельные магические предметы, созданные с использованием умения Артефакторика (стр. 334, ОКП SR5). Их невозможно отличить от настоящих, кроме как путём прохождения проверки Восприятия (см. ниже). Как следствие, их нельзя использовать по прямому магическому назначению. Считается, что такие предметы обладают качеством Подделка (стр. XXX, *Run & Gun*). Если же поддельный артефакт использовать при создании связи, создание провалится при попытке потратить Карму, а факт подделки вскроется. Если израсходовать поддельный реагент, то с ним ничего не произойдёт. В обоих случаях иллюзия в конечном счёте спадёт, после чего любой маг распознает в предмете фальшивку.

После завершения артефакторического ритуала число чистых успехов задаёт порог проверки Восприятия, которую необходимо пройти наблюдателю, чтобы распознать в предмете фальшивку. Мощь ритуала определяет, сколько дней предмет будет казаться волшебным. Создатели бумажных лотосов сильно рискуют, ведь если кто-то обнаружит, что проданный ему предмет оказался фальшивкой, он может использовать его в ритуальном волшебстве, чтобы отомстить обманщику. Пока иллюзия активна, бумажные лотосы являются симпатическими связями. **Необходима Маскировка** (см. стр. 151).

ГОВИ

В традициях вуду, гови — специально подготовленные глиняные горшки, предназначенные для заточения лоа (духов-наблюдателей). Хунган придаёт глине форму горшка, покрывает его изображениями своего мэйт-тет и раскрашивает их. С 2057-го гови делают из стеклянных бутылок и других современных контейнеров, покрывая их веверами (символическими изображениями лоа). Маги других традиций создают свои версии гови. Они представляют собой брошки и талисманы, покрытые спиритическими символами традиции мага и включающие в себя маленькое отделение для содержания наблюдателя.

Гови создаются подобно другим заготовкам, от Мощи гови зависит Мощь наблюдателя, которого она может содержать. Её Потенциал снижается на 1 очко Мощи в неделю вместо обычного снижения на 1 в час. После создания гови маг может потратить (Потенциал x 25) драхм реагентов, чтобы отключить снижение Потенциала на полгода. Эту манипуляцию можно проводить каждые шесть месяцев. После создания гови специально для неё создаётся наблюдатель. Гови может быть одновременно связана только с одним духом. В случае с наблюдателем, гови сохраняет сущность внутри в неактивном состоянии, позволяя магу пренебречь отведённым духу временем. Это также позволяет быстро призывать наблюдателя, не выполняя соответствующий ритуал. Освобождение наблюдателя из гови является Простым действием.

При уничтожении гови, наблюдатель, связанный с ней, также уничтожается, независимо от того, находился он в гови или нет. Ты можешь использовать чужую гови, но заточённым внутри наблюдателем сможет управлять только маг, создавший его. Маг может настроить найденную гови под себя, но тогда наблюдатель, связанный с ней, рассеется. **Необходимо Воззвание** (см. стр. 149).

ЗАГОТОВКА НЕОДУШЕВЛЁННОГО ВМЕСТИЛИЩА

Для заготовки вместилища необходимо количество радикальных реагентов, равное пятикратному значению Мощи духа, который будет обитать в нём. Заготовка вместилища выполняется подобно стандартной заготовке с

ФАЛЬШИВЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

ПРЕДМЕТ	МИНИМАЛЬНАЯ МОЩЬ АРТЕФАКТОРИЧЕСКОГО РИТУАЛА	НЕОБХОДИМЫЙ ОБЪЁМ AQUA FICTUS
Реагент (10 драхм)	2	1
Фетиш	4	1
Очищенный реагент (10 драхм)	4	2
Ртутная камера	5	1
Радикальный реагент (10 драхм)	5	4
Алхимическая заготовка	6	½ Мощи
Фокус	8	½ Мощи
Артефакт	*	*

*Каждый артефакт уникален, поэтому мастер игры сам определяет Мощь ритуала. В большинстве случаев для подделки артефакта необходимы дополнительные условия/реагенты.

минимальной Мощью, равной Мощи духа, для которого оно предназначено. Сам процесс создания довольно сложен, поскольку результат проверки Алхимии мага должен превысить Сопротивление Объекта (стр. 323, ОКП SR5) или Мощь вместилища, в зависимости от того, что из них выше. Время, необходимое для создания заготовки, составляет десять дней. Каждый чистый успех проверки Алхимии снижает его на один день, но время создания не может составлять менее одного дня. В случае провала, количество реагентов, равное успехам Встречной Проверки, считается потерянным, а магу приходится начинать сначала. **Необходимо Каналообразование** (см. стр. 150).

МЁРТВЫЕ ВМЕСТИЛИЩА И ДУХИ

Хотя труп и может быть заготовлен в качестве вместилища, большинству духов не нравится сама идея того, что они будут ограничены чем-то подобным. Как говорят некроманты, "кости гладят духов против шерсти". Некоторые волшебники обнаруживают, что духи, обитающие в трупах, делают или говорят странные вещи, поскольку обладают некоторыми воспоминаниями предыдущего владельца. Отсюда и риск создания зомби или трупных кадавров.

МАНАЧУВСТВИТЕЛЬНАЯ ФОТОПЛАСТИНКА

Современные маги усовершенствовали древний процесс дагерротипной фотографии, заменив изначальные химические реакции алхимическими. При съёмке используются слои маначувствительных химикатов, получаемых из различных Пробуждённых растений и животных, позволяя запечатлеть на фото ауры, духов и даже счётчик фона. Маначувствительные фотопластинки используются в ртутных камерах и при создании посмертных оптограмм.

МИСТИЧЕСКИЕ ОКОВЫ (НАРУЧНИКИ/МАСКА/РУБАШКА)

Для задержания мелких Пробуждённых преступников сотрудники правоохранительных органов используют наручники и капюшоны, отвлекающие заключённого яркими вспышками и громкими звуками, обладатели чересчур ловких пальчиков награждаются ударом тока. Однако для закоренелых магов-преступников полиция создаёт индивидуальные мистические оковы. Их облик работает подобно иглоукалыванию, лишающему мага доступа к волшебству. Мистические оковы (кандалы, маски или рубашки) создаются при помощи умения Артефакторика, для их создания необходимы те же значения Мощи, что и для создания символической связи. Для создания перманентных оков необходимо потратить 1 очко Кармы.

Чистые успехи проверки Артефакторики определяют Мощь оков, а Мощь оков в свою очередь снижает рейтинг Магии заключённых в них металюдей (в том числе и адептов). Заключённые в оковы адепты временно теряют Очки Силы, связанные с потерей Магии; они могут сами выбрать, какие силы потеряют. Существует множество точек давления, подходящих для использования магических оков, но не стоит забывать, что каждые оковы ограничены уровнем Магии, который они могут сдерживать. Хотя каждые оковы и создаются для конкретного человека, существующие оковы можно перенастроить под кого-то другого, но в таком случае их эффективность понизится вдвое. Процесс перенастройки требует Длительной проверки Интуиции + Магия (5, 1 час), для него также необходимо чувствование субъекта, для которого предназначаются оковы, либо наличие материальной связи с ним.

Мистические наручники делаются из стали или титана и могут обладать максимальной Мощью, равной 8; они неэффективны, если у заключённого есть одна или несколько киберрук. Маски изготавливаются из стали, кожи или керамики и обладают Мощью не более 12. Подобно смирительной рубашке, мистическая рубашка может изнутри быть покрыта медными шипами, а снаружи — тканными символами. Она может обладать максимальным значением Мощи, равным 18.

Если заключённый владеет метамагией Поток (стр. 152), он может уменьшить эффективность мистических оков на свою степень посвящения, пока его аура находится в движении.

ОГРАНИЧИТЕЛИ СВОБОДЫ МАГА

Наручники для магов состоят из гломосса (вид биолюминесцентных растений, излучающих свет при контакте с магическими или астральными объектами), и электрошокера, активирующегося при наличии источника света. При обнаружении чародейства или астральной проекции, наручники бьют заключённого током, нанося ему 150 урона электричеством (см. стр. 180, ОКП SR5).

Маска для задержания магов состоит из пластмассового капюшона и кляпа, она целиком закрывает обзор заключённому и дезориентирует его комбинацией света и звуков, удерживая астральную проекцию мага. Попытка создания астральной проекции требует от носителя маски прохождения проверки Силы Воли + Интуиция (4).

ПОСМЕРТНАЯ ОПТОГРАММА

Согласно старой, часто игнорируемой теории, в момент смерти в глазах человека отпечатывается последнее, что он увидел. Некроманты имеют серьёзное основание верить в это, ведь они могут переносить такие изображения на астральную плёнку, воздействуя посмертной оптограммой на глаза покойного. Камера размещается прямо перед глазами, после чего маг делает снимок, и последнее, что видели глаза, захватывается маначувствительной фотопластинкой. Процесс съёмки занимает двадцать минут.

Практика применения посмертных оптограмм значительно варьируется, как и использование их результатов в качестве юридических доказательств. В уголовных делах Тир Тайрнгир рассматривает посмертные оптограммы равносильно вещественным доказательствам. СКАШ и КАШ разрешают судебным тауматургам создавать посмертные оптограммы в рамках расследования, но готовое изображение считают скорее зацепкой, чем доказательством вины. Правительства ГКА не разрешают создавать посмертные оптограммы ни при каких условиях, объясняя это тем, что процесс их создания является запретным ритуалом. В Амазонии же применение оптограмм зависит от тяжести расследуемого преступления.

Посмертная оптограмма не всегда является надёжным источником информации, ведь в момент смерти человека его глаза могут быть закрыты. Также проблем могут доставить наркотики или кибернетика. К примеру, глазные импланты бесполезны при создании оптограммы. На маначувствительной пластинке проявляется почти реалистичное и на удивление трёхмерное изображение, так что если покойный страдал от галлюцинаций, в том числе и вызванных наркотиками, эти галлюцинации также могут проявиться на фото. Если же покойный обладал астральным зрением, то на пластине может проявиться и астральное пространство (см. **Ртутная камера**, стр. 218). Астральные фотографии, полученные с помощью посмертной оптограммы, выглядят не очень, так как их искажает эхо боли и эмоционального беспорядка. **Необходима Некромантия** (см. стр. 145).

РТУТНАЯ КАМЕРА

Ртутная камера это переносная камера со встроенной складной треногой. Она может хранить в себе до пяти маначувствительных фотопластинок, используя по одной за раз. Процесс съёмки астральной фотографии такой камерой занимает две минуты.

Изначально создание астральных фотографий занимало несколько часов, но шесть лет назад развитие технологий и тауматургические исследования позволили уменьшить время создания одного снимка до тридцати минут. Маначувствительные пластинки позволили любому желающему запечатлеть астральный мир на фото, однако, хотя такие фотографии и были достаточно красивы, чтобы выставляться в Нью-Йоркском музее современного искусства, запечатлённое на них астральное пространство было очень размытым. Астральный мир постоянно находится в движении, он не может замереть на тридцать минут, необходимые для создания снимка. Кроме того, маначувствительную пластинку можно засветить: мана никак не связана с воздействием света, но целый набор пластинок может быть уничтожен астральным существом, прошедшим сквозь камеру во время съёмки.

Алхимики ускорили процесс съёмки, усовершенствовав фотопластинки: теперь Пробуждённый фотограф воздействует на них как катализатор. Для создания снимка фотограф снимает крышку с объектива, подвергая пластинку воздействию видимого света, и активирует нанесённые на неё химикаты, фотографируя астральный мир. После активации процесс съёмки невозможно остановить, он занимает две минуты. Перемещение камеры в процессе съёмки испортит фото (как астрально, так и физически). По завершению съёмки астральная фотография автоматически проявляется путём алхимии.

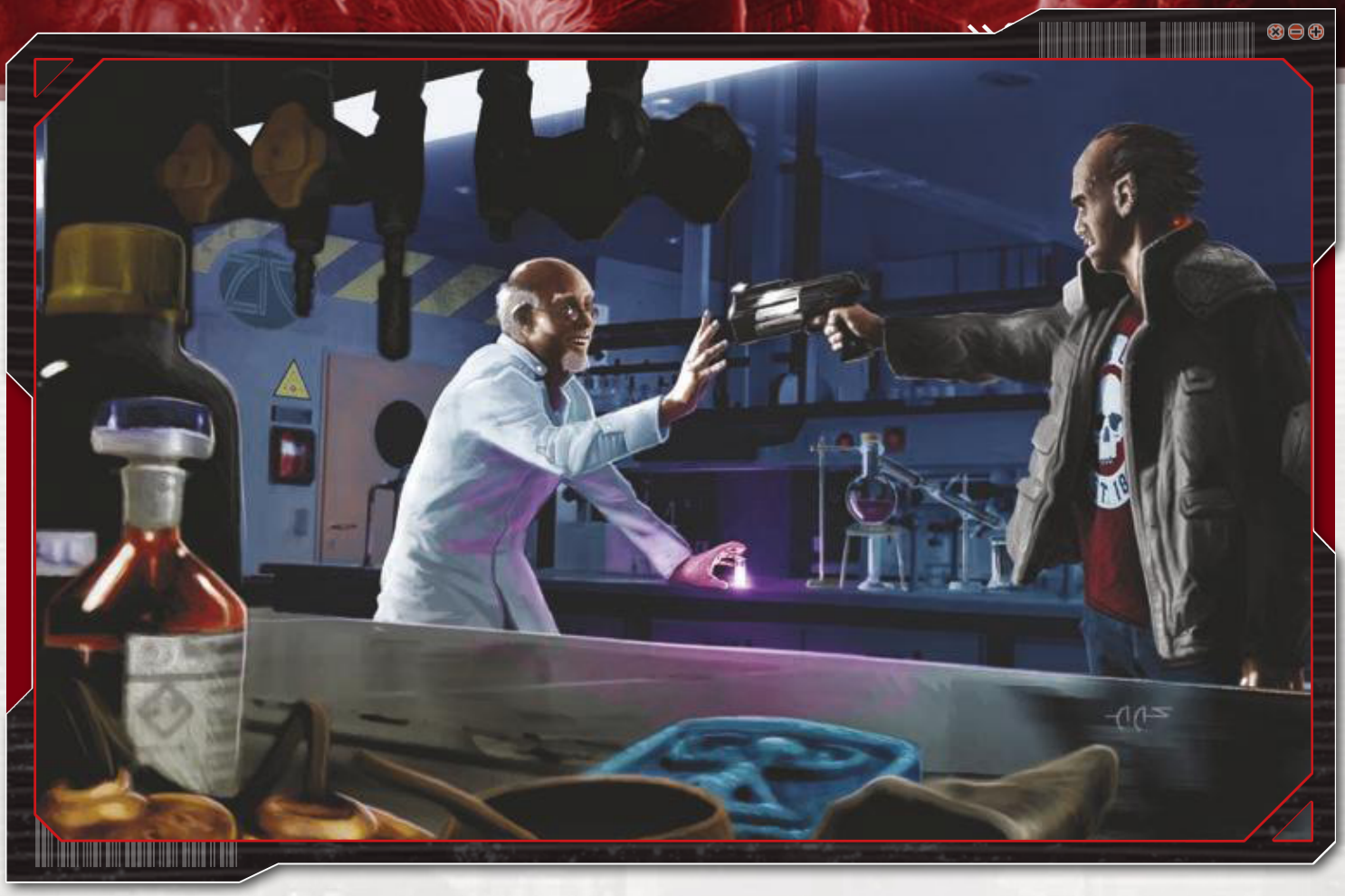
Физически изображение выглядит так, будто его снимали обычной камерой, но с наложенными поверх него переливающимися вихрями и пятнами. Они представляют собой результат алхимического взаимодействия с астральным планом, а не ауры с духами, попавшие на плёнку, как привыкли считать обычники. Взглянув на такое фото астрально, вы увидите совершенно другую картину – изображение потоков астральной энергии в момент съёмки. Ртутная камера запечатлевает астральные подписи, уровни счётчика фона, ауры оберегов, поддерживаемых заклинаний, Пробуждённых людей, духов, существ, заготовок и связанных фоков. Астральные фотографии можно скопировать при помощи алхимии. Запечатлённые на снимке ауры можно прочитать и распознать только при помощи астрального восприятия.

Персонажи могут использовать Чувствование, чтобы проанализировать любое астральное существо, ауру или подпись, запечатлённую на оригинальной астральной фотографии; порог проверки Чувствования будет на 2 выше обычного, а предел будет составлять 4 в связи с ограничениями камеры. Астральные сущности или объекты, проходящие через область съёмки в процессе создания фото, отображаются на снимке в виде призрачных силуэтов, но по их изображениям невозможно получить никакой информации. Копии астральных фотографий теряют детализацию, поэтому предел применимой к ним проверки Чувствования составляет 3.

Поскольку на астральных фотографиях запечатлеваются ауры, фотопластинка может служить симпатической связью (стр. 147-148) с любой сущностью или объектом, остававшимся в кадре во время съёмки. Копии оригинальной фотографии могут служить символическими связями (стр. 148), если создатель копии видел цель вживую. Окуривание оригинальной астральной фотографии стирает её ауру (стр. 136). К затёртой фотографии применимы те же правила, что и к её копии, хотя она и обладает психическим отпечатком с Мощью 12.

РУКА СЛАВЫ

Рука Славы это алхимическая формула, обнаруженная в запрещённой колдовской книге *Компендиум Малефикарум*. Основание этой заготовки — рука умершего талантливого человека (формула настаивает на использовании руки повешенного преступника, но сойдёт любая). Эта уникальная алхимическая заготовка наделяет мага одним из талантов прежнего хозяина руки. В терминах игромеханики за Рукой Славы закрепляется одно активное физическое умение, которым обладал её предыдущий владелец. Такое умение, в отличие от других, ограничивается только Мощью ритуала, на него не влияет даже Точность. В процессе создания заготовки



необходимо использовать очищенные, либо более сильные реагенты. После активации Руки маг может использовать закреплённое за ней умение [Потенциал артефакта] минут. После создания Рука Славы навсегда привязывается к магу, данная связь не разорвётся, пока Рука не будет уничтожена или использована. Также она не теряет Потенциал.

Руку Славы можно использовать снова, не проводя повторную заготовку, но это потребует крови мага (что является первым шагом на скользкую дорожку магии крови). Обычно предмет, используемый в алхимической заготовке, можно перезаготовить, если он не был уничтожен, но талант Руки исчезает через двадцать четыре часа после использования. Чтобы сохранить талант, маг должен нанести себе Физический урон с ЗУ, равным Мощи заготовки, после чего перезарядить Руку своей кровью. Повреждения, кровь от которых была использована для перезарядки, нельзя исцелить магией.

Компендиум Малефикарум предостерегает читателя от владения более чем одной Рукой Славы, утверждая, что Руки могут начать мстить своему создателю, если их не использовать: «незанятые руки — игрушка дьявола...» и всё такое. **Необходима Некромантия** (см. стр. 145).

СИМВОЛИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ

От изображений и до рисунков, символическая связь представляет собой цель заклинания. Печально известны такие символические связи как куклы вуду, используемые магами для причинения вреда их оригиналам. Маг, обладающий умением Артефакторика, может создать символическую связь, но необходимая для её создания Мощь зависит от того, насколько хорошо маг знает свою цель. Символическая связь будет поддерживаться на протяжении числа дней, равного числу чистых успехов, набранных при прохождении проверки Артефакторики. Минус символической связи заключается в том, что пока связь остаётся активной она содержит в себе астральную подпись создателя. Это означает, что куклу вуду можно обернуть против создателя, использовав её как связующий объект. **Необходима Психометрия** (см. стр. 146).

СОЗДАНИЕ СИМВОЛИЧЕСКОЙ СВЯЗИ

УСЛОВИЕ	НЕОБХОДИМАЯ МОЩЬ
Создатель знаком с целью лично, либо обладает существенной связью	2
Создатель астрально чувствует цель, либо обладает оригиналом её астральной фотографии	4
Создатель обладает копией астральной фотографии цели	8
Создатель встречался с целью	12
Создатель незнаком с целью	16

ФЕТИШ

Алхимик может создать магическое устройство, способное уменьшать Истощение при использовании заклинаний. Однако нужно будет изучить конкретную разновидность заклинания, подходящую для фетишей, то есть персонажу придётся изучать заклинание дважды, если он захочет использовать его как с фетишем, так и без него. Для создания функционального магического фетиша алхимику потребуется 1 драхма радикальных реагентов. При использовании заклинания фетиша с применением умения Чародейство или Ритуальное Чародейство, маг может уменьшить Истощение на 2 (но нельзя сделать его значение меньше чем 2).

ШОФАР

Шофар, что звучит куда более впечатляюще, нежели просто "рог, отпугивающий духов", является основным элементом в иудейских ритуалах экзорцизма. Звук шофара вызывает у духов дрожь и вынуждает их спасаться бегством. Его использование требует прохождения Встречной проверки Мощи + Сила Воли духа против удвоенной Мощи шофара. Материализовавшиеся или проявившиеся духи, не прошедшие Встречную проверку, прерывают все действия и отступают в астральное пространство, проваливая задание, которое они исполняли. Материализовавшиеся или проявившиеся свободные души пытаются покинуть область, как если бы на них воздействовал Страх на протяжении [Потенциал шофара] Боевых Ходов. Духи, слившиеся с живым или неживым вместилищем, лишь отвлекаются на шум и получают штраф −2 ко всем броскам кубика в течение этого Боевого Хода. Эффект шофара проявляется мгновенно, но после использования сам предмет разрушается. Шофар обладает большим сроком годности, чем другие магические соединения: его Потенциал снижается на 1 лишь раз в неделю. **Необходим Экзорцизм** (см. стр. 150).

AQUA FICTUS
(«ЗОЛОТО ДУРАКОВ»)

Раствор, использующийся для создания фальшивых реагентов или придания волшебной силы ненастоящим магическим кругам и заготовкам. Aqua fictus выглядит как бурлящий раствор металла, спонтанно испускающий вспышки света. Любой предмет, покрытый «золотом дураков», начинает испускать ауру концентрированной маны, подобно магическим реагентам. Единственный способ распознать подделку — успешное прохождение проверки Алхимии + Магия [Ментальный] (3). Попытки заработать на продаже таких подделок — сплошная лотерея, ведь для изготовления раствора требуется множество ингредиентов, а покрытие исчезает через двенадцать часов после нанесения. Зачастую Aqua fictus используется при создании поддельных магических артефактов, известных как «бумажные лотосы» (стр. 216).

AQUA FORTIS
(АЗОТНАЯ КИСЛОТА)

Данное вещество обнаруживает следы орихалка и других истинных элементов. Восемь унций азотной кислоты, распылённые в виде аэрозоля, могут покрыть один квадратный метр площади. Любые следы орихалка, к примеру, оставшиеся от разлитого раствора царской водки, начнут светиться золотым. Другие Пробуждённые элементы будут светиться фиолетовым. Aqua fortis позволяет использовавшему её Рассмотреть Подробно (стр. 175, ОКП SR5), чтобы проверить наличие орихалка или других Пробуждённых элементов. Порог прохождения проверки определяется мастером игры.

AQUA REGIA
(«ЦАРСКАЯ ВОДКА»)

Этот раствор может растворять орихалк, не лишая металл волшебных свойств, что намного облегчает его безопасную транспортировку. Одна драхма орихалка растворяется в восьми унциях царской водки. Царская водка — коррозийная кислота (стр. 180, ОКП SR5), способная растворить любой металл. Её базовое Значение Урона составляет 14Ф с бронебойностью -4.

Для извлечения орихалка, растворённого в царской водке, маг должен охладить раствор до температуры, близкой к температуре кристаллизации. Это сломает формулу и нейтрализует её алхимические свойства. Орихалк выпадет в осадок, а царская водка превратится в жёлто-зелёный дым и рассеется.

AQUA VITAE
(«ЖИВАЯ ВОДА»)

Получившая своё название из-за алхимической шутки, живая вода - алкогольная субстанция, получаемая алхимическим путём. Поскольку основным продуктом питания в Шестом Мире является соя, алхимики научились получать алкоголь практически из чего угодно (что придаёт словосочетанию «птичья болезнь» совершенно иное значение). Такие напитки куда крепче обычного алкоголя. Живая вода обладает Рейтингом Зависимости 4 (стр. 451, ОКП SR5).

ПРОФЕССИЯ: ВЕДЬМА/КОЛДУН-САМОГОНЩИК

Пока триды плодят мифы о любовных зельях и талисманах удачи, алхимики непрерывно стремятся сделать такие вещи реальностью. К сожалению, магия работает не совсем так. Однако эти байки дали начало многим отличным вещам, одной из которых является алхимическая Гильдия Самогонщиков. Ведьмы и колдуны-самогонщики учатся использованию алхимии для изготовления собственных алкогольных напитков, а также ремеслу бармена, сервируя свои коктейли подобно мифическим зельям.

Некоторые элитные бары нанимают таких ведьм и колдунов для создания безопасных магических напитков. Любовное Зелье Номер Девять, Зелье Исцеления или Желаний – это коктейли, которые Самогонщики подают простым людям в барах.

Члены гильдии учатся варить и более экзотические сорта живой воды. Такие напитки значительно отличаются своими магическими свойствами от тех, что были приготовлены по обычным формулам. К ним относят Тир Аламестра, японский Тосо и средиземноморский Стикс. Может они и не приносят удачу, но, по мнению богатых клиентов, эффект от них стоит любых денег.

ПЕРЕЧЕНЬ ЦЕН МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

ПРЕДМЕТ	УМЕНИЕ	ПОРОГ	БАЗОВОЕ ВРЕМЯ	ЦЕНА МАТЕРИАЛОВ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ ПОКУПКИ
AgHexHex	—	—	—	—	8	Мощь x 500¥
Aqua fictus	Алхимия	3	10 часов	850¥	8	1,000¥
Aqua fortis	Алхимия	3	10 часов	43¥	4	50¥
Aqua regia	Алхимия	3	10 часов	85¥	5	100¥
Aqua vitae	Алхимия	3	4 часа	13¥	1	15¥
Астральный порошок	Алхимия	4	2 дня	70¥	4	120¥
Ведьмин мох	—	—	—	—	(Мощь x 6) О	Мощь x 1,600¥
Гови	—	—	—	—	Мощь	Мощь x 50¥
Маначувствительная фотопластинка	Алхимия	4	3 дня	21¥	4	25¥
Маска для магов	—	—	—	—	2 О	200¥
Мистическая маска	—	—	—	—	(Мощь) О	Мощь x 400¥
Мистическая рубашка	—	—	—	—	(Мощь) О	Мощь x 500¥
Мистические наручники	—	—	—	—	(Мощь) О	Мощь x 200¥
Мудрец	—	—	—	—	(Мощь x 6) О	Мощь x 800¥
Наручники для магов	—	—	—	—	5	1,000¥
Посмертная оптограмма	Артефакторика	4	1 неделя	2,550¥	86	3,000¥
Проклятие Лота	—	—	—	—	14 З	Мощь x 1,000¥
ПСНЛ	—	—	—	—	8	Мощь x 500¥
Ртутная камера	Артефакторика	4	1 неделя	2,125¥	2,125¥	2,500¥
Рука Славы	—	—	—	—	(Мощь x Мощь) О	Мощь x 1,500¥
Сила духа	—	—	—	—	(Мощь x 6) О	Мощь x 3,000¥
Символическая связь	Артефакторика	—	1 день	—	—	—
ФАБ I	—	—	—	—	1 О	50¥ за м^3
ФАБ II	—	—	—	—	16 О	Мощь x 50¥ за м^3
ФАБ III	—	—	—	—	20 З	Мощь x 25,000¥ за м^3
Фетиш	Артефакторика	2	1 день	1,700¥	4	2,000¥
Шофар	—	—	—	—	Мощь	Мощь x 800¥

ЗАПРЕТНЫЕ ЗНАНИЯ

Существует ряд волшебных книг, попадание которых в руки общественности отчаянно стараются предотвратить силы правопорядка. Когда-нибудь слышали о книгах, содержащих руководства о том, как убить человека и избежать последствий, или инструкции по созданию грязной бомбы? Так вот, эти книги это то же самое, но из области запретной магии. Если у тебя найдут одну из таких книг, последствия могут варьироваться от постановки на учёт в полиции до аннулирования магической лицензии. Конечно, это не обучающие пособия по магии крови. Они скорее напоминают первую, бесплатную, дозу наркотика, позволяющую магу попробовать, каково это — быть тёмным волшебником.

КОМПЕНДИУМ МАЛЕФИКАРУМ

Компендиум Малефикарум это руководство по некромантии и прочим тёмным ритуалам. Изначально он был издан в 1608 году в Италии, однако в 2041-м маг по имени Лопикколо внёс в него ряд правок, используя в своём переводе современную терминологию и методы чёрной магии. К сожалению, Лопикколо так и не закончил перевод: он умер в страшных мучениях, попытавшись переосмыслить ритуал с 251-й страницы книги.

ДЕ ПРЕСТИДЖИС ДЕМОНИУМ

Пример плохого руководства по колдовству. Изначально изданное в 1563 году, оно было впервые переведено с латыни на английский только в 1928-м, и никто не корректировал его содержимое, чтобы оно подходило для Шестого Мира, вплоть до 2028-го. *Де Престиджис Демониум* рассказывает о проклятиях, зельях, и о том, как избежать утопления или сожжения на костре.

МОРТУС МАЛУМ

Впервые изданный в двенадцатом веке, *Мортус Малум* представляет собой собрание римских отчётов о ритуалах галлов, кельтов и других племён, живших в завоёванной римлянами Европе в 60–33 гг. до н.э. Однако эти ритуалы служили отнюдь не для вызова заурядных свободных духов: их предназначением был призыв демонов для нападения на римских солдат. И хотя за всё время завоевания римлянами Европы не было задокументировано ни одного нападения демонов, учёные полагают, что в ритуалах *Мортус Малум* всё же есть крупица истины.

99 БУТЫЛОК С ДЕМОНАМИ НА СТЕНЕ

Будучи изданной примерно в 2058 году, эта современная неоанархистская книга учит использованию алхимии и ритуального колдовства в террористических целях. Другая подобная ей книга — *Справочник Неоанархиста по Уличной Магии*, изданный в 2065-м и содержащий советы по использованию колдовства для совершения преступлений и получения прибыли.

ПРОДВИНУТАЯ АЛХИМИЯ

Введение в продвинутую алхимическую метамагию (стр. 155) позволяет магу создавать более узконаправленные триггеры, такие как таймер с задержкой и активация по контакту с конкретной целью. Также оно позволяет создавать магические соединения с уникальными свойствами.

МАГИЧЕСКИЕ СОЕДИНЕНИЯ

Для создания некоторых уникальных заготовок требуются особые ингредиенты. И хотя они могут быть похожи на другие алхимические заготовки, создание (и, если маг того захочет, увеличение Потенциала) таких магических соединений требует использования особых очищенных реагентов. К примеру, для создания соединения «мудрец» магу нужна хотя бы 1 драхма очищенного лишайника. Если он заготавливает «мудреца», обладая Мощью 4, но хочет, чтобы соединение имело Потенциал 8, ему потребуется ещё 8 драхм очищенных реагентов. Маги, обладающие рецептами таких заготовок, обычно наотрез отказываются раскрывать свои секреты, поэтому формулы их создания недоступны стартовым персонажам. При создании магических соединений по-прежнему используются правила создания алхимических заготовок (стр. 332, ОКП SR5).

В неактивном состоянии магические соединения могут быть рассеяны, как и любые другие алхимические заготовки. В активном же состоянии рассеять их куда сложнее: лишь поддерживая контакт с соединением, маг сможет воспользоваться умением Освобождение, чтобы сопротивляться эффекту заготовки, либо полностью обратить его. Соединение может сопротивляться рассеиванию со значением сопротивления, равным его удвоенной Мощи. Каждый чистый успех, выброшенный против магического соединения, снижает его Мощь. Если значение Мощи падает до 0, то комплекс перестаёт функционировать и начинают проявляться его побочные эффекты. Побочные эффекты прочих соединений проявляются на протяжении их срока работы, пока не будет произведено лечение. Магические соединения обладают сроком действия, составляющим (Потенциал х 10) минут. Неактивные магические соединения портятся медленнее, теряя по 1 единице Потенциала в день.

УСИЛИВАЮЩИЕ МАГИЧЕСКИЕ СОЕДИНЕНИЯ

Эти соединения наделяют своего владельца способностью, подобной заклинанию, или силой существа. Заряда такой заготовки хватает на (Потенциал х 10) минут, но она может быть рассеяна (или отключена магом, использовавшим Простое Действие). При использовании способности владельцем, в проверке вместо Чародейства используется Потенциал заготовки, вместо Магии — её Мощь, а обычная Мощь — в качестве предела.

ТРИГГЕРЫ ДЛЯ ЗАГОТОВОК И ЗАЯКОРЁННЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

КОМАНДА (СТР. 333, ОКП SR5)

Заякорённая Версия: Маг может активировать это заклинание Простым действием, независимо от дальности или угла обзора. Если заготовка находится вне поля зрения мага, то он не может выбрать цель активируемого заклинания.

Продвинутая Команда (Таймер Задержки): Когда маг настраивает активацию по команде, он может настроить задержку вплоть до 60 секунд. Время задержки должно быть выбрано при создании заготовки. Этот триггер увеличивает Значение Истощения от создания заготовки на 2.

КОНТАКТ (СТР. 333, ОКП SR5)

Заякоренная Версия: Этот триггер активируется, когда аура живого существа, аура, почувствованная ранее, либо любая аура, не принадлежащая заклинателю, входит в прямой физический или астральный контакт с якорем. Обрати внимание на то, что без основания якорь невидим в физическом плане и занимает место, равное размеру его создателя.

Продвинутый Контакт (Спецификация Цели): Для создания заготовки с таким триггером необходима существенная связь с целью. После успешного создания такая заготовка активируется только при контакте со связанным с ней человеком. Этот триггер увеличивает Значение Истощения от создания заготовки на 1. Такая заготовка может использоваться в качестве симпатической связи как со своим создателем, так и с тем, для которого она была создана. Данный триггер применим только для заготовок.

Продвинутый Контакт (Спецификация по гендеру/метатипу): Этот триггер позволяет активировать заготовку только при контакте с кем-то определённого гендера (что подразумевает всевозможные гендеры вместо традиционных двух; человека следует рассматривать как гендер, с которым он себя ассоциирует) или метатипа. Этот триггер увеличивает Значение Истощения от создания заготовки на 3.

ЗАДЕРЖКА (СТР. 333, ОКП SR5)

Заякорённая Версия: Время активации данного триггера может колебаться от 1 Боевого Хода вплоть до [Мощь] месяцев.

СЧЁТЧИК ФОНА (ТОЛЬКО ДЛЯ ЗАЯКОРЁННЫХ ЗАКЛИНАНИЙ)

Этот триггер активируется при любом изменении счётчика фона области: увеличении, снижении или изменении аспекта (см. Счётчик Фона, стр. 30). По усмотрению мастера игры любое использование магии поблизости может создать фоновые колебания, достаточные для активации. Этот триггер увеличивает Значение Истощения от заякорённого заклинания на 1.

ДЕТЕКТИРУЮЩЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ (ТОЛЬКО ДЛЯ ЗАЯКОРЁННЫХ ЗАКЛИНАНИЙ)

Если Детектирующее заклинание является частью якоря, активируемое заклинание может воздействовать только на существа и объекты, вступившие с ним в прямой физический или астральный контакт. Кроме того, если Детектирующее заклинание служит триггером, оно может направить заякорённое заклинание в любую подходящую цель, обнаруженную в зоне действия. Второе заклинание должно быть ускорено (стр. 358, ОКП SR5) и связано с якорем. Этот триггер увеличивает Значение Истощения от заякорённого заклинания на 1.

После каждой активации заклинания, кроме самой первой, владелец заготовки ощущает Истощение, значение которого зависит от Мощи заготовки. Для заготовок, наделяющих силой существа, Истощение равняется их Мощи. Маг может сопротивляться Истощению только за счёт своей Силы Воли, либо пользуясь методами своей традиции. Если субъект поддерживает заклинание или сила считается всегда активированной, он получает штраф -2 ко всем действиям. По завершении действия заклинания или при его рассеивании начинают проявляться побочные эффекты соединения. Они длятся ровно столько же, сколько должно было длиться оригинальное заклинание (даже если оно было рассеяно), и не могут быть вылечены даже магией.

Некоторые магические соединения наносят владельцу вред вместо того чтобы приносить пользу. Такие соединения либо воздействуют на носителя заклинанием, либо снижают его магические способности на значение, равное своему Потенциалу. Пока активен основной эффект таких соединений, последствия их побочных эффектов не поддаются лечению.

К сожалению, магические соединения не слишком хорошо сочетаются с аугментациями. При воздействии на аугментированного метачеловека, Мощь и Потенциал соединения снижаются на значение Сущности, потерянной им в ходе аугментации.

AGHEXHEX

AgHexHex, более известный как гексамагногексафосфат серебра, является волшебным алхимическим соединением, которое, как обнаружилось, оказывает неблагоприятный эффект на Пробуждённых существ, способных к превращению в частицы пара (Форма Тумана), удерживая их в материальной форме.

Триггер: Контакт

Эффект: При контакте, если Потенциал соединения превышает Магию цели, эффекты Формы Тумана сводятся на нет на время действия заготовки. Если цель находится в Форме Тумана на момент распыления AgHexHex, то она принимает твёрдую форму на протяжении этого Боевого Хода, получая (Мощь + 4) Оглушающего урона, независимо от Потенциала соединения.

Побочный эффект: Тошнота

Необходимый реагент: Очищенное серебро

ПОБОЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ МАГИЧЕСКИХ СОЕДИНЕНИЙ

Перед вами список побочных эффектов, применимых к пользователю/цели магического соединения.

СЛЕПОТА

Один глаз: –4 ко всем действиям, требующим зрения. Два глаза: –8 ко всем действиям, невозможность прохождения проверок Восприятия, требующих зрения.

ОШЕЛОМЛЕНИЕ

Пока эффект активен, в начале Боевого Хода значение Инициативы уменьшается на 10.

ГЛУХОТА

Одно ухо: –2 ко всем действиям, требующим слуха. Два уха: –4 ко всем действиям, требующим слуха, невозможность прохождения проверок Восприятия, требующих слуха.

НЕСПОСОБНОСТЬ ГОВОРИТЬ

Цель теряет способность произносить членораздельную речь. Она может бормотать, жестикулировать, стонать и пускать слюни, но любые попытки заговорить приводят к произнесению тарабарщины.

КРОВОТЕЧЕНИЕ

Цель получает 1Ф урона, которому нельзя сопротивляться, за каждое выполняемое действие, до получения Первой Помощи.

ОДНОРУКИЙ БАНДИТ

Цель неспособна выполнять какие-либо действия одной из своих рук.

СЛАБАЯ СТОРОНА

Цель получает штраф –2 ко всем броскам кубика в проверках Защиты в ближнем бою, при этом она неспособна выполнять какие-либо действия рукой, затронутой данным эффектом.

СЛАБАЯ ХВАТКА

Цель неспособна сохранять хватку вокруг чего-либо и получает штраф –1 к числу бросаемых кубиков за каждую повреждённую руку при проведении атак с Захватом. Любой предмет, находившийся в руке, падает на землю.

УСТАЛОСТЬ

Цель проходит проверку Сопротивления Урону, используя Тело против ЗУ в (Потенциал) 0. Это одноразовый побочный эффект.

ОДЫШКА

Цель неспособна совершать действие Спринт.

ТОШНОТА

Производится проверка Тела + Сила Воли (4). Каждое очко, на которое порог проверки превышает выброшенное число, вынуждает цель согнуться пополам и блевать на протяжении одного Боевого Хода. Блюющая цель получает штраф –4 к числу бросаемых кубиков при проведении любого действия.

МЕДЛЕННАЯ СМЕРТЬ

Только Физический Урон; вызывает внутренние повреждения. Цель получает 2Ф урона, которому нельзя сопротивляться, каждую минуту.

ЗАМЕДЛЕНИЕ

Скорость передвижения цели (как Шага, так и Бега) уменьшается вдвое.

ПСНЛ

Также известное как “Плохая Собака! Никакого Лакомства!”, это соединение чаще всего используется для охоты на Пробуждённых существ.

Тригер: Контакт

Эффект: Снижает значение Магии носителя на значение Мощи соединения при использовании им способности «Парализующий Вой» (стр. 433, ОКП SR5). Если Мощь заготовки превышает значение Магии владельца, способность перестаёт работать.

Побочный эффект: Неспособность Говорить

Необходимый реагент: Очищенный язык цербера (*Cynoglossum magiofficinale*)

ПРОКЛЯТИЕ ЛОТА[1]

Проклятие Лота это яд, изготавливаемый из плодов Пробуждённого дерева Гоморры[2], при съедении вызывающих окостенение плоти и последующую смерть.

Тригер: Контакт

Эффект: Цель подвергается воздействию заклинания Окаменение. Даже если она избежит мгновенного превращения в камень, побочный эффект будет превращать её в камень изнутри. После смерти цели окаменение становится перманентным. Если по завершении действия эффекта жертва остаётся жива, она возвращается к норме.

Побочный эффект: Медленная Смерть

Необходимый реагент: Очищенное яблоко Гоморры

МУДРЕЦ

Тригер: Контакт

Эффект: Цель наделяется Расширенным заклинанием Обнаружить Магию.

Побочный эффект: Слепота на оба глаза

Необходимый реагент: Очищенный лишайник *Кладония звёздчатая*, растущий в североамериканской тундре

СИЛА ДУХА

Тригер: Контакт

Эффект: Цель наделяется силой Крепкая Мистическая Броня (стр. 432, ОКП SR5).

Побочный эффект: Снижает Физический предел цели до 1 на время действия соединения.

Необходимый реагент: Очищенный гриб теонанáкатль, растущий в Ацтлане

ВЕДЬМИН МОХ

Тригер: Контакт

Эффект: Цель наделяется силой Парализующее Касание (стр. 433, ОКП SR5).

Побочный эффект: Обе руки подвергаются побочным эффектам Слабая Хватка и Слабая Сторона.

Необходимый реагент: Очищенная кровь баргеста

[1] Лот - верхозаветный персонаж, приютивший двух ангелов, направлявшихся в Содом. В благодарность за это ангелы вывели семью Лота из города при его разрушении, приказав им не оглядываться. Жена Лота нарушила указания, за что была превращена в соляной столб. (Прим. перев.)

[2] Гоморра - второй из двух «нечестивых городов», разрушенных небесным огнём в Ветхом Завете. (Прим. перев.)

ЖИЗНЬ ТАЛИСМОНГЕРА

Занесённая для удара лапа пиазмы[1] указывала своими массивными когтями в грудь цели – бегущего-тролля по имени Хаммер. Двигаясь быстрее Пробужденного медведя, кибернетизированный тролль сместил свое тело вправо, едва избежав сильного удара. Когда седой медведь, ведомый собственной инерцией, попал в уязвимое положение, бегущий вложил весь вес в удар топора и погрузил его в спину разъяренного медведя. Медведь свирепо взревел от боли, кровь забрызгала всё вокруг, включая тролля. Зверь попятился назад, и через секунду или две, снова агрессивно набросился на свою жертву. Его острые, как бритва, бивни опустились, готовые впиться в уязвимую плоть.

«Чаммер, ты уверен, что это единственный способ добыть эту шкуру? По-моему это слегка чересчур», — пропыхтел Хаммер, пытаясь убраться с пути огромной пасти медведя, когда тот набросился на него.

«Полностью уверен, — ответил спокойный голос наблюдателя, стоящего посреди лагеря. — Ты плохо умеешь пользоваться луками. А простая стрельба в зверя из пистолета испортит шкуру остатками пороха и метала. Зачаровать её после этого будет просто невозможно. То же самое относится к транквилизаторам и другим препаратам. Это животное должно быть убито надлежащим образом подготовленным оружием ближнего боя в соответствии с правилами Объединенной Ассоциации Талисмонгеров, под которые в данном случае попадает топор в твоих руках».

«Как насчет магии? — спросила эльфийка по имени Сильвер. — Я могла бы просто оглушить этого медведя заклинанием и сделать его убийство намного проще».

«Прости, моя дорогая, — ответил талисмонгер. — Ваша астральная подпись также может негативно повлиять на ауру шкуры, потенциально разрушив образец для меня. Это должно быть чистым убийством. Если вы хотите, чтобы вам платили, всё должно пройти по плану».

Пиазма[1] в очередной раз набросился на тролля. На этот раз он попал в цель, вонзив бивни в левое плечо Хаммера и повалив его на землю. Несмотря на серьёзное ранение руки и плеча, тролль откатился от медведя, что возвышался над ним на задних лапах, и вскочил на ноги, кровь свободно текла по левому рукаву его бронекуртки.

«Мне очень жаль, но у этого медведя нет ни одного разъёма. Я здесь вовсе бесполезен, — сказал Мегапульс, хакер команды. — Извини, Хаммер».

«Всё это конечно хорошо, но я не хочу, чтобы мой приятель умер у меня на глазах», — ответила Сильвер, просто игнорируя декера. Через несколько секунд она спросила: «Ну, а если я помогу *ему*? Ни о каком защитном заклинании на Хаммере не может быть и речи?»

Талисмонгер подумал об этом несколько секунд. — «Нет, я не думаю, что это всё испортит».

Не дожидаясь дальнейших объяснений или разрешений, Сильвер наложила своё заклинание, окутав тролля голубым полупрозрачным энергетическим полем, как раз в тот момент, когда медведь снова ударил тролля своей лапой, на этот раз, целясь в центр тела тролля. Хаммер снова покатился по лесной подстилке, наглотавшись грязи. Но на этот раз когти не проникли в плоть тролля.

«АЙ... ПИЗДЕЦ КАК БОЛЬНО», — взревел тролль, хватаясь за рёбра. Похоже, как минимум пара из них была сломана мощным ударом. Вновь поднявшись на ноги, Хаммер яростно замахнулся на пиазму[1]. Раз за разом тролль безжалостно бил серебряного медведя, всё больше забрызгивая кровью лезвие топора, пока зверь не упал замертво ему под ноги.

«Вот твоя ёбаная шкура», — прорычал Хаммер, в ярости бросая топор талисмонгера на землю. Взглянув на эльфийку, стоявшую рядом с Джонсоном, Хаммер поморщился: «Сначала Шайенн и та замечательная работа, где нам надрали задницы, а теперь вот это! У тебя прямо талант выбирать для нас дерьмовую работу! Чтоб я ещё раз пошёл с вами в поход, где меня могут так исполосовать! Вопреки распространенному мнению, тролли не подходят для драк с пробуждёнными медведями!» Измазанный кровью тролль прошёл мимо зрителей, направляясь к своей палатке, где он мог бы обработать плечо и перебинтовать рёбра. Хаммер оглянулся на своих чаммеров, осмотрел своё изорванное плечо и снова перевёл взгляд на Сильвер. — «И, кстати, эльф, ты должна мне новую бронекуртку».

---

[1] Пиазма (лат. *Ursus piasma*) - пробуждённая версия барибала или чёрного медведя (лат. *Ursus americanus*). В сравнении со своим предком обладает большими размерами и силой, но меньшей скоростью. На морде пиазмы находится пара бивней, напоминающих кабаньи. В отличии от всеядных барибалов, пиазмы являются исключительно хищными животными, известными тем, что охотятся на металюдей и утаскивают их тела в свои берлоги. (Прим. перев.)

ТОПИКСТАРТЕР: LYRAN

Не будет преувеличением сказать, что талисмонгеры — лучшие друзья того, кто пользуется магией. Талисмонгеры предоставляют доступ к реагентам; реагентам, для добычи которых бегущим пришлось бы отнимать время у своих бегов, чтобы найти и собрать их, если бы не было талисмонгеров. Многим городским бегущим в тени не хватило бы умения, опыта и надлежащего снаряжения для адекватного проведения экскурсий в отдаленные и необитаемые районы мира, где существуют одни из лучших реагентов. Во многих враждебных условиях, если вы не знаете точно, что делаете, ваша неопытность вас убьет.

После того, как реагенты собраны, приобретается подходящий телесма. Обладая обширным знанием Арканы, талисмонгеры ведут сложный процесс зачарования, чтобы объединить все эти элементы и превратить их в мощные фоки и алхимические заготовки всех сортов. Они могут быть бесценными для обычного уличного бегущего в тени, особенно когда команда бегущих сталкивается с мощной магической угрозой, такой как корпоративный наёмный маг или токсичный шаман, у которых могут быть свои собственные фоки и другое магическое снаряжение. Короче говоря, профессиональный талисмонгер, со временем, может превратить любого новичка, использующего магию, с посредственным талантом, в элитного мага. Это актив, без которого не может обойтись ни один маг или адепт. Услуги талисмонгеров могут и очень часто поддерживают жизнь пользователей магии, даже когда остальной мир может захотеть их смерти.

- Талисмонгеры: фиксеры от мира магии. Они не только зачаровывают фоки, но и управляют своими собственными сетями для получения труднодоступных реагентов, часто обмениваясь вещами и услугами, чтобы получить то, что им нужно. Много раз такие сети экономили время и усилия талисмонгеров. Зачем выходить и собирать реагенты самостоятельно, если у знакомого вам талисмонгера в сети есть в избытке реагенты, которые он может продать или обменять на то, что у вас есть? Большинство талисмонгеров также являются лучшими друзьями контрабандистов и браконьеров, часто имея возможность обходить закон, с некоторыми из своих незаконных приобретений. Очень часто талисмонгеры выступают и в роли джонсонов, нанимая бегущих, чтобы получить вещи, которые они не могут достать самостоятельно. Кроме того, им нужны бегущие, чтобы в полевых условиях обезопасить себя от других талисмонгеров, которые могут посчитать их лёгкой добычей для грабежа.
- Stone

- И чем тогда талисмонгеры отличаются от талислегеров?
- Lone Rider

- Законные талисмонгеры, как правило, следуют подавляющему большинству правовых ограничений на материалы, которые они собирают, наложенные на них различными правительствами, хотя порой и нарушают правила, чтобы получить какие-то нелегальные вещи для своих клиентов. Это означает наличие законных разрешений и лицензий на сбор реагентов. Талисмонгеры также (более или менее), придерживаются устава талисмонгеров, изложенного Объединенной Ассоциацией Талисмонгеров. Так что, если ОАТ говорит: «Эй, это опасно, и вы не должны этого делать», талисмонгеры часто следует этому указанию. Или, если сверху говорят «Эй, это животное близко к вымиранию, не охотьтесь на него», авторитетный талисмонгер учитывает эту рекомендацию или, по крайней мере, действует ответственно, не охотясь и не убивая беременных самок паранормальных зверей. Талислегер же по сути говорит властям: «Пошли на хер!» и делает что угодно, лишь бы получить прибыль. Кроме того, талисмонгеры обычно бывают более независимыми, а если и работают на кого-то, то на законную организацию, вроде магической группы, связанной с ОАТ. Талислегеры же зачастую работают на организованную преступность.
- Lyran

- Как ты и Косшари?
- Ma'fan

- Это другое. Они - мои клиенты, а не работодатели. Я так же работала и на Якудзу с Триадами. Я независима и иду своим путем.
- Lyran

- Можете добавить в список вещей, которыми не станут заниматься законные талисмонгеры, пункт «использовать драконьи реагенты», и на то есть своя причина. Очевидно, что большинство талисмонгеров, практиковавших их использование, на данный момент ушли с рынка.
- Jimmy No

- Или из жизни.
- Slamm-0!

РОЛЬ УМЕНИЙ ЗАЧАРОВАНИЕ И УМЕЛЕЦ

Хорошо известно, что внешние факторы, в том числе счётчик фона, эмоции и разрушение окружающей среды, влияют на состояние реагентов. И так же, когда талисмонгер создаёт фок, эмоции, которые он вкладывает в процесс зачарования, могут либо облегчить создание фока, либо сделать его более трудным. Создание фока как произведения искусства и исполнено творчеством и страстью — это один из способов, с помощью которых талисмонгеры могут влиять на процесс зачарования и облегчать его. Перед проведением проверки на зачарование талисмонгер может сделать длительную проверку Умелец + Интуиция [Ментальный] (5, 1 день). Чистые успехи олицетворяют творческий потенциал и страсть, которую талисмонгер вкладывает в свою работу. Если у мистического адепта есть сила адепта, которая может влиять на их творчество, например, Крысолов, они могут выбрать использовать эту силу вместо прохождения этой проверки. Персонаж может сделать эту проверку, только если фок, который он создает, делается лично и не производится массово. Чтобы создать фок, а не просто собрать его, нужно потратить дополнительное время. Персонаж решает, сколько времени он потратит на создание фока, минимальное время — 1 день. Некоторым талисмонгерам нужно несколько дней для работы над одним фоком, во многом они подобны скульпторам или живописцам, работающим над своими художественными формами, в то время как другим требуются недели, а некоторым — месяцы, чтобы добавить художественные особенности в свои работы, от гравюр и инкрустаций до элегантных рисунков. Некоторым очень редким мастерам талисмонгерам иногда требуется год или больше на создание телесм, прежде чем делать финальную проверку на зачарование. Чистые успехи из проверки на Умельца затем используются в качестве бонусных кубиков для проверки Зачарования, в дополнение к любому фоку зачарования, который они могут использовать. Максимальное количество бонусных кубиков, которое может быть получено в результате этого процесса, равно рангу умения, используемого в длительной проверке.

Аналогично, отрицательные эмоции могут оказать пагубное влияние на конструкцию фока. Если персонаж отвлекается мыслью или каким-то образом эмоционально растерян во время наложения чар, мастер игры просит пройти проверку на Самообладание (стр. 160, ОКП SR5) с порогом 2, или выше, если задействованы более сильные эмоции. Успех в проверке позволяет персонажу контролировать свои эмоции, пока он создаёт фок. Провал налагает модификатор количества кубиков –2 на финальную проверку Зачарования, а глюк означает модификатор количества кубиков –4. Критический глюк заставляет персонажа совершить критическую ошибку, которая разрушает все чары и тратит впустую реагенты.

Из-за характера своей работы талисмонгеры не могут работать в обычном магазине. Талисмонгеру нужны инструменты, место для хранения его реагентов и подходящая рабочая зона для зачарования (также называемая их санктуарием). Обычно это будет магазин, известный как магазин знаний, который предпочитают большинство уважаемых талисмонгеров, поскольку клиентам так легче их найти. С другой стороны, это может быть задняя часть фургона или другого транспортного средства, так как некоторые талисмонгеры предпочитают оставаться мобильными, чтобы их труднее было найти, сохраняя при этом местоположение их постоянного санктуария в секрете. Воровать у мобильного талисмонгера гораздо сложнее, вы никогда не уверены, где его искать. Однако вы не должны судить талисмонгеров по их стилю ведения дел. Лучше судить о талисмонгерах по качеству их работы, а также по репутации на улице. Некоторые талисмонгеры не занимаются тонким искусством; вместо этого выбирая массовое производство фоков, и делая всё и вся, от дерьмовых зажигалок до уродливых, сраных колец, которые стоят не более двадцати нюйен, не заботясь о контроле качества или эстетике. С моей точки зрения, эти дрянные талисмонгеры не отличаются от тех дочерних компаний мегакорп, которые рассматривают дело талисмонгера и зачарование как штамповку, и им не хватает индивидуальности, тонкости или души в их работе. Честно говоря, я не понимаю, как они могут выполнять свою работу, не привнося в свою работу даже небольшого количества страсти и творчества. Другие, такие как я, являются настоящими мастерами и будут тратить много времени и усилий на то, чтобы эстетика идеально подходила для конкретной цели. Мы очень разборчивы в том, что мы будем зачаровывать, и как мы будем это зачаровывать. Талисмонгеры вроде меня не знают границ, когда дело касается нашего искусства. Мастерство — это то, чем мы гордимся, и мы делаем все возможное, чтобы удовлетворить клиента, независимо от того, как долго мы должны путешествовать или какие отдаленные части мира мы должны посетить, чтобы собрать различные уникальные реагенты с целью создания только правильных индивидуальных фоков для наших клиентов. Даже если это означает отказ от наших первых или вторых попыток зачаровать фок, мы сделаем это, хотя бы для того, чтобы удостовериться, что наш вид искусства совершенен и наша репутация настоящих умельцев сохраняется.

Так что же нужно, чтобы стать талисмонгером? Это зависит от того, кого вы спрашиваете. Я бы сказала, что самое главное качество хорошего талисмонгера — обладать фундаментальными знаниями в области алхимии, травничества, металлургии, геологии, географии и, конечно, тауматургии. Вы должны быть в состоянии определить, какие травы, растения, металлы, драгоценные камни и паранормальные твари хороши для наложения чар, а какие обладают наилучшими качествами для этого. Вам также необходимо знать, как определить, является ли образец хорошего качества или он был испорчен факторами окружающей среды и непригоден для использования. Хороший талисмонгер

всегда ищет способы усовершенствовать свои навыки и часто обменивается и торгует с другими талисмонгерами, чтобы получить советы о том, как усовершенствовать своё зачарование. В отдаленных районах, таких как Южная Америка и Африка, правительственные силы очень часто сменяются. Один раз вы можете работать с одним правительством, а следующий – уже с другим с абсолютно новыми правилами, которые дышат вам в спину. Вы должны быть готовы к изменениям. Это также означает взятки новым правительственным чиновникам. Таким образом, постоянное отслеживание текущих событий в геополитических горячих точках также имеет решающее значение для успеха и долгосрочного выживания талисмонгера.

- Убедитесь, что у вас есть товары, которые вы откладываете для взяток — это так же важно, как иметь боеприпасы для оружия. В отдаленных районах солдат не будут интересовать ваши кредстики и электронные счета. Эти вещи бесполезны в местах, где беспроводная связь ограничена. Вместо этого они будут интересоваться драгоценными камнями, серебром, золотом или другими ценными товарами. Во многих точках третьего мира будьте готовы потерять приблизительно пятнадцать процентов реагентов, которые вы собираете, этим жадным сукиным детям в виде взяток.
- Traveler Jones

- Да, именно поэтому я всегда собираю даже бесполезные реагенты. Предметы, непригодные к использованию, но всё равно выглядящие довольно дорогими, я отдаю непосвящённым. Вещи, бесполезные для меня, могут цениться у них. И самое лучшее в этом то, что они, вероятно, никогда не поймут разницу.
- Lyran

Лучшими местами для сбора реагентов, как правило, являются удалённые, труднодоступные места, которые менее подвержены негативному воздействию в результате контакта с человеком. Амазония, пожалуй, одно из лучших мест для поиска нетронутых образцов фауны и паранормальных тварей для нужд вашего зачарования, особенно в сердце тропического леса Амазонки.

Однако из-за вторжения Ацтлана в северные районы тропического леса вам необходимо держаться подальше от северных областей, в которые Ацтлан переехал после Ацтланско-Амазонской войны, поскольку Ацтехнолоджи не относятся к этой области мягко. Также помните, что в пробужденном тропическом лесу можно встретить много опасностей, включая плотоядные деревья (которые могут дать мощные реагенты, если они не убьют вас первыми), картели духов, смертоносных насекомых и ядовитых паранормальных существ, некоторые из которых еще не классифицированы современной наукой. Африка продолжает оставаться еще одним популярным местом для сбора реагентов. Но опять же, быстрая урбанизация дикой природы, безответственное браконьерство и добыча полезных ископаемых продолжают истощать источники реагентов радикального качества. Азия также страдает от подобных проблем, особенно в связи с нарастающим вредом дикой местности.

Австралия — это та часть мира, которая не страдает от наплыва металюдей. Со всей дикой магией, мана-штормами и крайне ядовитыми пробужденными паранормальными тварями, австралийская глубинка являются одним из лучших мест в мире для сбора неиспорченых реагентов. В Северной Америке есть еще несколько мест, которые идеально подходят для сбора реагентов. Гора Шаста, несмотря на то, что она была опустошена событиями, связанными с завершением гражданской войны Великих Драконов, все еще имеет места, которые идеально подходят для талисмонгеров. Пустыня Мохаве также известна своими образцовыми реагентами. Главный недостаток, помимо невыносимых температур в летние месяцы, заключается в том, что вам, возможно, придется просто полюбить враждебных духов, в результате чего многие экспедиции талисмонгеров исчезают в пустыне и больше их никто никогда не видел. А у стран ГКА, в частности у Нации Сиу и Корпоративного Совета Пуэбло, есть территории, защищенные от жестокого влияния людей, что делает их пригодными к охоте за реагентами. Недостаток этих мест должен быть очевиден: эти земли, как правило, охраняются, то есть в них могут входить только талисмонгеры, принадлежащие к племенам этих народов. И даже тогда существуют жесткие ограничения на то, что они могут и не могут собирать. Сторонним талисмонгерам в лучшем случае трудно работать в этих областях без явного нарушения закона. Многие талисмонгеры считают, что у них нет выбора, кроме как нарушать закон, чтобы зарабатывать на жизнь в этих областях, даже если бы они предпочли бы остаться законопослушными.

- Да, у талисморгеров с этим сурово. Они не только должны беспокоиться о правительствах и всех опасностях, связанных с выполнением своей работы должным образом, они также должны беспокоиться о преступных синдикатах. Некоторые попытаются убить вас просто за то, что вы боретесь за свои ресурсы. Другие просто попробуют запугать вас, заставить отказаться от доли ваших реагентов за привилегию оставаться в бизнесе. И многие уступят этому вымогательству, потому что лучше быть живым, чем мертвым.
- Hard Exit

Талисмонгерам стало работать намного сложнее благодаря драконам. У талисмонгеров обычно есть места, которые они поделили и объявили своей территорией для сбора основных реагентов. Из-за того, что качественные образцы реагентов так трудно найти, талисмонгеры очень хорошо защищают те области, которые производят достойные реагенты. Независимые талисмонгеры регулярно нанимают бегущих, чтобы помочь защитить

ИЗВЕСТНЫЙ ФОК: БОЕВОЙ НОЖ ВРЕМЁН КОНФЛИКТА СОЕДИНЁННЫХ ШТАТОВ С ГОСУДАРСТВАМИ КОРЕННЫХ АМЕРИКАНЦЕВ В 2016 Г.

В Музее истории Сиу в Шайенне находится боевой нож, использовавшийся во время борьбы коренных народов Америки за независимость против правительства Соединенных Штатов. По словам историков, этот боевой нож является одним из первых оружейных фоков, использовавшихся во время этого конфликта, и, как полагают, он принадлежал военачальнику Оссиолахии из племени Маскоги. Этот клинок был использован для шестнадцати подтвержденных убийств военнослужащих Соединенных Штатов во время этого конфликта. Что интересно в этом боевом фоке, помимо его исторического значения, так это тот факт, что после почти шестидесяти лет зачарование в оружейном фоке сохраняет значительную часть своей силы. Как правило, в те ранние годы чары были очень элементарными, а чары редко проживали в больше десяти лет. Качество этого зачарования говорит о таланте и мастерстве Оссиолахии как мастера-зачарователя. Музей истории Сиу также хранит три других оружейных фока, найденных после этого конфликта: томагавк и два боевых топора, чьи чары со временем исчезли. В настоящее время существует большой спрос со стороны коллекционеров, желающих приобрести артефакты той эпохи. В различных местах сражений в ГКА могут остаться ценные реликвии, ожидающие, когда их найдет удачливый охотник. Тем не менее, многие места сражений в результате этого конфликта закрыты для посторонних, и любой, кто нарушает эти племенные законы, может в конечном итоге отбывать длительное тюремное заключение. Некоторые считают, что риск охоты на эти исторические реликвии оправдывает себя, и они смогут получить чистую добычу. Изучение боевого ножа военачальника Оссиолахии показывает, что он, вероятно, был очень мощным фоком в свое время, но потерял, возможно, половину своей мощи.

свой газон. Талислегеры, как правило, прикроются силой синдиката, на который они работают, чтобы не допустить конкурирующих операций с целью защиты прибыли синдиката. Не ждите, что конкурирующий талисмонгер захочет вести переговоры о правах на использование земли. Ваше вторжение на их территорию угрожает их средствам к существованию, и они, скорее всего, захотят убрать вас, чем поделить территорию.

Когда драконы отомстили талисмонгерам за использование драконьих реагентов, они нарушили баланс сил в сообществе талисмонгеров. Многие из этих отличных мест, на которые ранее претендовали ветераны-талисмонгеры, были заброшены. Со окончанием великой гражданской войны драконов, талисмонгеры и талислегеры захватывали власть над этой недавно освободившимися территориями по всему миру, в то время как преступные синдикаты пытались поддержать операции, которые они уже вели, и захватить районы, где конкуренты были убраны вмешательством драконов. Итак, борьба за пользование территориями была кровавой. Смена территорий еще не завершена, и каждый день новые талисмонгеры стремятся использовать хаос, чтобы поживится на более прибыльных территориях. Если вы намерены выбрать дело талисмонгера своё жизнью, вам лучше следить за спиной. Люди будут охотиться за этим, пытаясь достать те же реагенты, которые вы будете искать. Жизнь талисмонгеров будет непростой в обозримом будущем, пока не будет наведен новый порядок в сообществе талисмонгеров.

ТАЛИСМОНГЕРЫ И РЕАГЕНТЫ

Процесс зачарования весьма деликатен. На любом этапе может возникнуть любое количество переменных, что может привести к непреднамеренным дефектам в продукте и, возможно, к его разрушению. Именно поэтому Объединенная Ассоциация Талисмонгеров рекомендует, чтобы при сборе материалов талисмонгеры использовали только подготовленные инструменты для сбора реагентов. ОАТ одобрила продажу очищающих средств, которое зарекомендовали себя в отрасли, как процесс, что может удалить огромное количество примесей с инструментов талисмонгера (от зубил, кирок, скальпелей и ножей до оружия ближнего боя, которое пригодятся при сборе шкур паранормальных животных) и предотвратить перекрестное загрязнение между реагентами. Например, последнее, чего бы вы хотели, — это чтобы пятна засохшей крови из шкуры феникса от вашего последнего убийства оказались на шкуре рогатого медведя, которую вы только что «собрали». Или следовое количество алмазной пыли, попавшее в зачарование, где оно вовсе не нужно. Это может показаться незначительным загрязнением, но этапом позже сей фактор станет важным, если зачарование фока нарушится из-за несовместимости двух материалов. Это, пожалуй, самая легкая часть работы талисмонгеров — держать свои инструменты безукоризненно чистыми и готовыми для следующей партии реагентов. К сожалению, я знаю слишком много ленивых талисмонгеров, которые упускают этот шаг, рискуя заражением ради быстрой выгоды. Они утверждают, что в их работе нет никакой заметной разницы, но я могу сказать вам, что есть существенная разница в том, как создан фок, и насколько хорошо (или некачественно) он зачарован. Были истории о чарах, случайно разрядившихся в бегущих из-за небрежного зачарования. Поэтому, если вы хотите стать профессиональным талисмонгером и преуспеть в этом деле, научитесь делать вещи правильно с самого начала, развивайте правильные привычки и сохраняйте свои инструменты и рабочее пространство в чистоте. Это может сэкономить вам много потраченных впустую реагентов позже. И если вы бегущий, ищущий талисмонгера, всегда обращайте внимание на уличных талисмонгеров. В тени есть как люди, готовые продать вам компоненты для взрывчатки, так и талисмонгеры, «срезающие углы», чтобы увеличить объём прибыли.

Имейте в виду, что работа талисмонгеров никогда не бывает такой лёгкой и яркой, как её показывают в тридах, особенно когда речь идет о сборе реагентов. Вы не просто выходите в отдаленный район и проводите время, просматривая астрал. Вы должны активно искать их. Это означает пешие переходы, лазание, просеивание и промывку в реках, выслеживание и копание. Это часто утомительная и изнурительная работа. В зависимости от типа реагентов, которые вы ищете, вы можете легко провести недели, если не месяцы, за пределами современной цивилизации. Поверь мне, такой образ жизни не для всех. Жить в палатке, носить громоздкий или тяжёлый эко-костюм, быть грязным без возможности принять горячий душ в течение нескольких недель подряд, жить за счёт предварительно упакованных, обезвоженных продуктов, сталкиваться с экзотическими болезнями, которые превращают твою жизнь в ад, и жить в экстремальных температурах без какие-либо современных удобств — это и многое другое является обыденностью для талисмонгера. Ко всему этому добавляется риск встретится с опасностями, вызванными присутствием металюдей. Минные поля — самая распространенная угроза в моей работе, как и разлитые химикаты, о которых кто-то «забыл» сообщить, а также радиоактивные горячие точки и замаскированные свалки токсичных отходов.

Если условий жизни и опасностей было недостаточно, чтобы отговорить вас от такого образа жизни, можете подумать о разочаровании, которое возникает из-за осознания того, что не все образцы реагентов имеют одинаковое качество. Вы можете застрять у чёрта на рогах, преследуя золотую жилу, и обнаружить, что золотая жила, на которую вы, наконец, наткнулись, была загрязнена химическим выбросом из КТМ, и любое золото, которое вы раскопаете, будет для вас непригодным, поскольку оно больше не содержит никаких следов магического потенциала. Или вы могли бы потратить всё своё время на поиски образца паранормальной твари, когда выяснилось, что тварь мутировала или стала токсичной из-за окружающей среды. Нет ничего более

расстраивающего, чем необходимость начинать поиск заново, когда вы потратили десятки часов или больше на текущий поиск, только чтобы узнать, что горшок с золотом, за которым вы гонялись, — это не что иное, как котел с токсичным илом. Но это реальность современных талисмонгеров: вы сталкиваетесь с новыми и новыми неудачами, пока наконец не добиваетесь успеха.

Опытные талисмонгеры пришли к выводу, что существуют различия в качестве реагентов. Помимо тех, которые были загрязнены до такой степени, что становятся бесполезными, есть и другие реагенты, которые были серьёзно повреждены, но всё ещё могут использоваться с большим количеством эффектов. Некоторые образцы повреждены умеренно и могут быть использованы с меньшими усилиями; обычно их называют «ущербными». Другие реагенты, получившие умеренные негативные эффекты из-за влияния окружающей среды, считаются «пригодными к использованию». Если вам повезёт, вы наткнетесь на так называемые «исходные» образцы. Это образцы, являющиеся нормальными представителями своего вида. На мой взгляд, именно исходные реагенты стоит использовать в последнюю очередь. Любая мелочь, и вы рискуете испортить фок, привнеся в него недостатки в процесс наложения чар. Недостатки таких плохих образцов могут переноситься на готовый продукт даже после превращения реагентов в очищенные или радикальные. Кроме того, чем сильнее повреждены образцы реагента из-за различных факторов окружающей среды, тем меньше из них вы сможете использовать при зачаровании. Из серебряной жилы низкого качества, содержащей десять драхм материала, можно извлечь всего шесть драхм реагента. Если серьёзность загрязнения превышает количество драхм, которые можно извлечь, то собрать ничего не выйдет, что значит, что вы впустую потратили своё время. Таким образом, имеет смысл потратить больше времени на поиск реагентов более высокого качества и получить больше за свои усилия, чем отдавать предпочтение некачественным материалам.

ИЗВЕСТНЫЙ ФОК: ГУНГНИР

Любой любитель истории, знакомый с событиями Второго Краха Матрицы, скорее всего, слышал о Гунгнире. Гунгнир был оружейным фоком, принадлежавшим лидеру культа Винтернайт, известному как Среда. Среда ежедневно использовал несколько фоков, но ни один из них не был так известен и так заметен, как Гунгнир, оружейный фок-копьё. Никто по-настоящему не знал, насколько мощным был этот оружейный фок, поскольку Среда большую часть времени скрывал его. Отчёты и слухи говорят о том, что это был довольно мощный оружейный фок, возможно, с Мощью 12. Когда Европол захватил Среду, они выяснили, что это был оружейный фок Мощью 8, украшенный норвежскими рунами и исписанный золотыми буквами. Европол также подтвердил, что это было токсичное оружие. В течение почти десятилетия он оставался на складе для улик. В 2073 году, когда кто-то собирался уничтожить оружие, Европол обнаружил, что копьё исчезло. Они до сих пор не знают, когда это произошло. Они полагают, что за его кражу могут быть ответственны оставшиеся ячейки Винтернайт или более современные Нео-Винтернайт группы. Местонахождение Гунгнира до сих пор остается загадкой. За его возвращение, как и за любые сведения о его похитителях, обещают награду в 25,000 нюйен. До сих пор нет достоверной информации о том, куда делся этот токсичный оружейный фок.

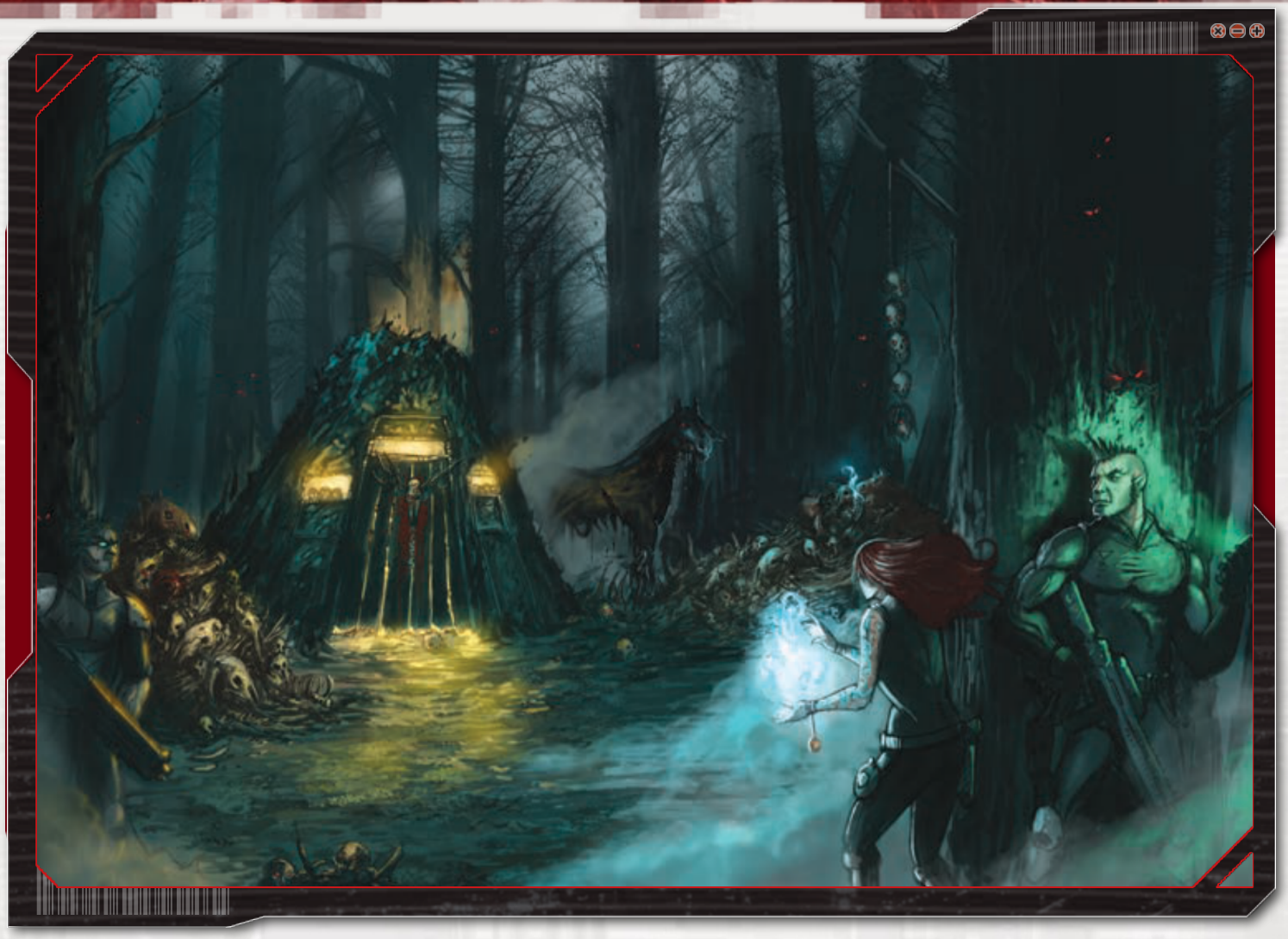
Если вы готовы потратить гораздо больше времени на охоту за реагентами, можно собрать превосходные и высшие образцы реагентов из растений, минералов или животных. Эти образцы чрезвычайно трудно найти при текущем состоянии загрязнения земли, воды и воздуха, поэтому, если вы настроены на приобретение этих типов реагентов, будьте готовы потратить на их поиск ну очень много времени. Тем не менее, качества этих образцов позволяют повысить качество фокусировки и позволят

СООТНОШЕНИЕ КАЧЕСТВА И КОЛИЧЕСТВА СОБРАННЫХ РЕАГЕНТОВ

КАЧЕСТВО	РЕЗУЛЬТАТ СБОРА
Непригодное	Ни один реагент не может быть собран из источника
Испорченное	–6 драхм
Ущербное	–4 драхмы
Пригодное	–2 драхмы
Исходное	Без модификатора, можно собрать все драхмы, которые способен произвести источник
Превосходное	Без модификатора, можно собрать все драхмы, которые способен произвести источник
Высшее	Без модификатора, можно собрать все драхмы, которые способен произвести источник

Образцы превосходного и высшего качества быстрее перегоняются в очищенные и радикальные реагенты. Сократите время, необходимое для преобразования образцов превосходного и высшего качества в очищенные и радикальные реагенты на 25 и 50 процентов соответственно (округляя в большую сторону).

Длительная проверка Чувствования + Интуиция [8, 10 минут] до сбора реагентов сообщит талисмонгеру о качестве образца.



чарам работать гораздо дольше. Вот почему я обычно использую превосходные и высшие образцы для своих реагентов и выбираю использование реагентов базового уровня только тогда, когда это абсолютно необходимо. Место, где вы собираете урожай, является ключом к успеху. Если вы собираете урожай в таких местах, как Амазония, у вас гораздо больше шансов найти превосходные и высшие образцы, которые не были испорчены загрязнением или токсинами. Тем не менее, если вы попробуете заниматься сбором в таких местах, как Ацтлан, где все еще существует проблема чрезмерных искажений маны, или Цимишанский Протекторат, который стал примером для подражания всех свалок токсичных отходов мира, где всё, что вы найдёте — это сильно испорченные и непригодные для использования реагенты. Вот почему найти хорошее место для сбора урожая и защитить его от других талисмонгеров и талислегеров — ключ к вашему успеху.

Талисмонгеру, важно также помнить, что методы, которые вы используете для сбора реагентов, могут влиять на качество реагента, особенно с паранормальными тварями. Способ, которым вы выбираете собирать шкуры животных, может быть либо нейтральным и наносить минимальный ущерб шкуре, либо может быть безрассудным и нанести серьезный вред шкуре существа, что фактически ухудшает её качество. Талисмонгеры давно поняли, что стрелять по животному пулями — это плохо, так как есть вероятность загрязнения шкуры металлическими остатками и порохом, которые могут испортить процесс зачарования. Не говоря уже о том, что огнестрельные ранения наносят травматический ущерб телу паранормальной твари, в результате чего вы потенциально теряете массу реагентов. Чтобы свести к минимуму повреждение образца, OAT рекомендует использовать обычный лук и стрелы, если вы охотитесь на тварь с расстояния. Лук и стрела должны быть надлежащим образом обработаны и подготовлены с использованием одобренных OAT очищающих средств, чтобы избежать загрязнения образца посторонними частицами. Использование транквилизаторов и других

препаратов на образце также отрицательно сказывается на образце и ухудшает его качество. Известно, что боевые заклинания, направленные на паранормальных существ, отрицательно влияют на реагенты, добываемые из их тел. Если вы не можете использовать лук и стрелы, лучшее средство для сбора такого материала — это «добыча» паранормальной твари в ближнем бою с помощью обработанного оружия ближнего боя. Любой другой метод может повредить шкуру и реагенты, которые вы хотите сохранить.

ОЧИСТКА ИНСТРУМЕНТОВ

ПРЕДМЕТ	ДОСТУПНОСТЬ	ЦЕНА
Очиститель инструмента (15 использований)	10	50 ¥

Для каждого инструмента, используемого талисмонгером, он проводит длительную проверку Артефакторики + Магия [4, 10 минут], чтобы правильно очистить каждый инструмент и подготовить его к сбору реагентов. Если для сбора реагентов используются неправильно очищенные инструменты, бросьте 1к6; на единицу качество реагентов понижается на одну категорию (например, при переходе от базового уровня к пригодному или от пригодного к уступающему). Инструменты, которые используют лазеры или пламя для срезания или плавления реагентов, или иным образом не допускают контактного загрязнения реагентов, не должны проходить этот процесс.

ВАЖНОСТЬ ИНДИВИДУАЛЬНОЙ ПОДГОНКИ ФОКА ПОД КОНКРЕТНОГО ЗАКАЗЧИКА

Из-за того, как работают реагенты, талисмонгеры должны принимать во внимание человека, которому они делают фок. Это также включает его духа-наставника. Если во время процесса зачарования талисмонгер использует хотя бы один реагент, который имеет прямую связь с духом-наставником (или его тотемом), например, использует орлиные перья в качестве реагентов для фока предназначенного последователю тотема Орла, человеку, покупающему этот фок будет легче наладить связь с таким фоком. С точки зрения игры, персонаж получает снижение -1 стоимости в Карме, которую персонаж должен заплатить, чтобы связь такой фок. Если все реагенты, используемые для фока, связаны с духом-наставником заказчика, это уменьшение возрастает до –2 стоимости в Карме для создания связи. Например, если талисмонгер создаёт фок для последователя морского тотема и использует в качестве реагентов только части коралла, естественно выращенный жемчуг и раковины, этот бонус становится –2. Этот бонус доступен только для людей, которые имеют духа-наставника.

Однако у этого уменьшения Кармы есть цена. Использование реагентов, которые поддерживают связь с духом-наставником, дает духу-наставнику власть над этим фоком. Как правило, это не имеет большого значения, но если последователь расстраивает духа-наставника, помимо того, что тот отбирает определенные бонусы, которые получает последователь за это, дух-наставник также может отключить любой фок, где была установлена такая связь, и где последователь воспользовался уменьшением оплаты Кармой. Если последователь решает не брать снижение стоимости в Карме за связь с фоком и предпочитает платить в полной мере, эта связь не устанавливается с духом-наставником, что означает, что дух-наставник не может контролировать фок.

Кроме того, если последователь когда-либо решит изменить свои убеждения и следовать другому тотему или духу-наставнику, связь с предыдущим духом-наставником будет разорвана, и фок станет инертным, пока персонаж не потратит полную стоимость Кармы, чтобы вновь наладить связь с ним — при условии, что персонаж хочет восстановить связь с фоком, который изначально был посвящен целям его бывшего тотема. Привязка к старому фоку, который был посвящен старому духу-наставнику, может быть воспринята нынешним духом-наставником как нечто незначительное, а может подвергнуть и вызвать его гнев.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ СУЩЕСТВУЮЩЕГО ФОКА

Возникают вопросы относительно того, должен ли бегущий, желающий использовать более сильный фок, чем имеющийся, приобрести новый фок или он может просто усилить существующий. Правда в том, что при правильных обстоятельствах фоки могут быть улучшены. Основное ограничение на улучшение любого фока заключено в том, что это должен делать тот же талисмонгер, который в когда-то создал этот фок. В фоке не может быть астральных подписей двух талисмонгеров, вплетенных в его гобелен. Попытка сделать это автоматически разрушает чары. Это означает, что фоки, что взятые у других магов, и вы не знаете, кто их заколдовал, не могут быть улучшены. Кроме того, фок может быть просто обновлен до такой же, но более сильной версии самого себя. Он не может быть перепрофилирован в другой тип фока. Силовой фок не может быть передалан в поддерживающий заклинания.

Для апгрейда фока талисмонгеру нужно будет добавить регентов к чарам, равным разнице в затратах по Карме, которые вычисляются согласно правилам со страницы 348 ОКП SR5. Например, если персонаж хочет проапгрейить заклинательный фок Мощью 3 до фока Мощью 5, то талисмонгеру потребуется использовать 4 реагента для улучшения фока (10 — это новая стоимость привязывания фока, 6 — это стоимость связывания фока Мощью 3). Талисмонгеру нужно будет сделать еще одну проверку Зачарования, чтобы заново собрать фок. Он может, если захочет, сделать еще одну проверку Умельца + Интуиция, чтобы внести изменения в дизайн фока. Поскольку персонаж был связан с предыдущей версией фока, ему нужно будет заплатить только 4 Кармы, чтобы полностью привязать улучшенный фок.

ДЕЛОВАЯ СТОРОНА ТАЛИСМОНГЕРСТВА

Нет никаких сомнений: в жизни талисмонгера много недостатков. Тем не менее, есть и много положительных сторон, в том числе возможность заработать много ньюйен. Талисмонгеры могут продавать потребителям сырые, благородные и радикальные реагенты, а также формулы фоков, формулы заклинаний и алхимические заготовки. Хотя расценки для торговцев определяет рынок, у многих из них уже есть приличное количество прибыли, уже вложенное в калькуляцию цен. Также важно отметить, что не все талисмонгеры будут предлагать формулы или фоки по рыночной стоимости, некоторые будут взимать до 20 процентов больше за свои товары, в то время как другие будут предлагать скидки до 10 процентов на свои товары для своих «постоянных клиентов». Для бегущих важно установить прочные связи со своими контактами среди талисмонгеров, чтобы иметь эти скидки и не дать поиметь себя высоким ценам.

Когда затраты на конкретный, специально заказанный фок превышают стандартную рыночную стоимость, то приходит время переговоров. Для хорошо продуманного фока, требующего высокохудожественного дизайна, талисмонгер, скорее всего, попросит как минимум на 1000 ньюйен больше обычной рыночной стоимости. Эта цена может значительно возрасти, в зависимости от таланта и репутации талисмонгера, а также от того, что затрачено на создание индивидуального изделия. В моем бизнесе я могу регулярно просить на десять тысяч нюйен выше обычной стоимости фока. Моя репутация, качество исполнения и мастерство легко оправдывают такую запрашиваемую цену. Опытные талисмонгеры со схожей репутацией могут взимать схожие суммы и могут рассчитывать на их получение. И, конечно, талисмонгеры — это индустрия, в которой чаевые не только рекомендуются, но и ожидаемы. В конце концов, талисмонгеры — это занятые люди, и те, кто дает хорошие чаевые, обычно оказываются на верхних строчках его списков «дел», в то время как те, кто не ведёт себя должным образом, долго ожидают обработки своих заказов. Так что сделайте себе одолжение, чаммеры — оставляйте своим талисмонгерам хорошие чаевые.

ИЗВЕСТНЫЙ ФОК: АРЕС ХИЩНИК ДЖОННИ «ШОКИРУЮЩЕГО» БЁРНСА

Должно быть, самый броский и безвкусный фок, который я когда-либо видела, — это позолоченный Арес Хищник II, принадлежавший прославленному гангстеру Джонни «Шокирующему» Бёрнсу из 2040-х годов. «Шокирующий» Бёрнс был мафиози из семьи Бигио начала 2040-х годов. Тогда мафия сильно «недолюбливала» магов, поэтому Бёрнс скрывал свой магический дар большую часть своей жизни. Он сильно полагался на свой Арес Хищник (его «фирменное» оружие) для исполнения воли семьи Бигио. Семья не подозревала, что он тайно переделал свой позолоченный Арес Хищник в заклинательный фок, изобразив на его рукоятке серебристые символы. Широко распространено мнение, что Бёрнс использовал этот фок для поддержания заклинания Броня или Обнаружение Врагов. Это заклинание, по-видимому, не помогло Бёрнсу, так как он умер в 2053 году от бомбы в автомобиле, что, как полагают, было работой Якудзы. Хотя Бёрнс не пережил взрыв, его фок почему-то сохранился. Его Арес Хищник теперь висит в Музее истории мафии в Лас-Вегасе.

FIN